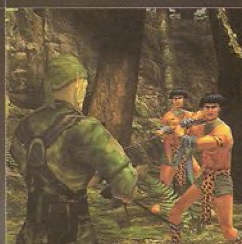
A PC JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

576 KByte

XII. évfolyam, 118. szám
2001.január Ára: 796,- Ft



HITMAN: CODENAME 47



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS



PROJECT I.G.I



CSAK EGY MARADHAT!

« American McGee's Alice • Freedom First Resistance • Hellboy • Gift • Battle Isle: The Andosian War • Gunman Chronicles • Colin McRae Rally 2 »

| hírek | játékelőzetesek | segítségek | csalások |
| letöltések | játékdemók | extrák |

www.576.hu





HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

90/1 ELFOGYOTT · 90/2 · 90/3 · 90/4 · 90/5 · 90/6 · 90/7 · 91/1 ELFOGYOTT · 91/2 ELFOGYOTT · 91/3 · 91/4 ELFOGYOTT · 91/5 ELFOGYOTT

91/6 · 91/7-8 · 91/9 · 91/10 ELFOGYOTT · 91/11 · 91/12 ELFOGYOTT · 92/1 · 92/2 · 92/3 · 92/4 · 92/5 · 92/6

92/7-8 ELFOGYOTT · 92/9 · 92/10 ELFOGYOTT · 92/11 · 92/12 ELFOGYOTT · 93/1 · 93/2 · 93/3 ELFOGYOTT · 93/4 · 93/5 ELFOGYOTT · 93/6 ELFOGYOTT · 93/7-8 ELFOGYOTT

93/9 ELFOGYOTT · 93/10 · 93/11 ELFOGYOTT · 93/12 ELFOGYOTT · 94/1 ELFOGYOTT · 94/2 ELFOGYOTT · 94/3 ELFOGYOTT · 94/4 · 94/5 · 94/6 · 94/7-8 · 94/9 ELFOGYOTT

94/10 · 94/11 · 94/12 · 95/1 · 95/2 · 95/3 · 95/4 · 95/5 · 95/6 · 95/7-8 · 95/9 · 95/10

95/11 · 95/12 · 96/1 · 96/2 · 96/3 · 96/4 · 96/5 · 96/6 · 96/7-8 · 96/9 · 96/10 · 96/11

96/12 · 97/1 · 97/2 · 97/3 · 97/4 · 97/5 · 97/6 · 97/7-8 · 97/9 · 97/10 · 97/11 · 97/12

98/1 · 98/2 · 98/3 · 98/4 · 98/5 · 98/6 · 98/7-8 · 98/9 · 98/10 · 98/11 · 98/12 · 99/1

99/2 · 99/3 · 99/4 · 99/5 · 99/6 · 99/7-8 · 99/9 · 99/10 · 99/11 · 99/12 · 00/01 · 00/02

00/03 · 00/04 · 00/05-06 · 00/07 · 00/08 · 00/09 · 00/10 · 00/11

00/12

Akciónk a készletek erejéig tart!

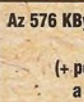
db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	60.-	21	533.-	41	583.-
2	84.-	22	533.-	42	583.-
3	214.-	23	533.-	43	583.-
4	214.-	24	533.-	44	583.-
5	214.-	25	533.-	45	583.-
6	214.-	26	533.-	46	583.-
7	214.-	27	533.-	47	583.-
8	214.-	28	533.-	48	583.-
9	493.-	29	533.-	49	583.-
10	493.-	30	533.-	50	583.-
11	493.-	31	533.-	51	583.-
12	493.-	32	533.-	52	583.-
13	493.-	33	533.-	53	583.-
14	493.-	34	533.-	54	583.-
15	493.-	35	533.-	55	583.-
16	493.-	36	533.-	56	583.-
17	493.-	37	533.-	57	583.-
18	493.-	38	533.-	58	583.-
19	493.-	39	533.-	59	583.-
20	493.-	40	533.-		

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát. **Fontos!** Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

Az 576 KByte 1990-1998-as régi számai akciós áron, egységesen
100, Ft/db
(+ postaköltség*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.



*** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**



576 KByte 1999-2000-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

99/1	398,-	00/01	398,-
99/2	398,-	00/02	796,-
99/3	398,-	00/03	796,-
99/4	398,-	00/04	796,-
99/5	398,-	00/05-06	796,-
99/6	398,-	00/07	796,-
99/7-8	576,-	00/08	796,-
99/9	398,-	00/09	796,-
99/10	398,-	00/10	796,-
99/11	398,-	00/11	796,-
99/12	398,-	00/12	796,-

Köszönjük a sok-sok karácsonyi- és újévi üdvözletet, csak remélni tudom, hogy egy sem maradt megválaszolatlanul! Többen is megírtátok, hogy a fenyőfa alatt, — ahogy azt megelőlegezve feltételeztem — ott volt a KByte, mint ajándék, és örültetek nekünk. A szilveszteri hangulat tetőfokán pedig, kérésem meghallgatásra talált, vagyis több olvasónknak eszébe jutva elhangzottak a nekünk szóló jókívánságok is.

A decemberi Bevezetőben előre jelzett változás eredményét a kezetekben tartjátok, a titkolózásnak vége, a designváltás első lépcsőfokán túl vagyunk. A megtörtént módosítások feltételezem, hogy azonnal szembe tűntek, sőt ismerve az olvasói szokásokat (a többség nem a Bevezető olvasásával kezdi a lap birtokba vételét), ezóta egyfajta vélemény is kialakulhatott már róla. A célunk az volt, hogy egységesítsük az Ismertetők megjelenését, áttekinthetőbb formában kapjátok meg minden egyes leíráshoz a legszükségesebb információ-csokrot. Amennyiben feltételezéseink — kilépve az elméleti síkból a gyakorlatban is megállják a helyüket, akkor ezt nemcsak a cikkek, hanem a lap egészére is átvetítve kell majd éreznetek.
Az értékelőben ezután, a kiadó/fejlesztő cég neve után látható vastag értékek jelzik a hivatalosan ajánlott gépigényt, a vékonyabb (zárójelesek) pedig a minimum konfigurációt. A videó-kártya utáni felkiáltójel (!) a kötelező támogatást (D3D, Open GL stb.) jelöli. A látvány-, játszhatóság-, szavatosság- és zene-hang apró kockái helyett áttérünk a toló-potenciométerekre, nem mintha ettől alapvetően megváltozna bármi is, de talán jobban kifejezi a szubjektivitást, ("amennyiben eltérő az én véleményem, akkor belenyúlok és tolok rajta" — elméleti lehetőségét). Könnyítve újságíróink dolgát — ezután néhány szavas mondatokban el tudják mondani a pro/kontra érveiket (a zöld "pipa"-jel után a pozitív, a piros "iksz" után pedig a negatívakat). Ezeket a rövid megjegyzés-szösszeneteket elolvasva, feltehetően érthetőbbé fogja tenni számotokra, mi miatt is alakult ki az a százalékban kifejezett vélemény ott a lap alján, pontosabban a cikk végén — amit egyébként oly sokszor szerettetek megkérdőjelezni.

Más.
Első lépcsőfokról tettem említést néhány mondattal fentebb, és mivel nem véletlenül, ezért erről is feltétlenül át kell adnom néhány gondolatot. Már csak azért is, mert az 576 KByte életében egy viszonylag jelentős változást fog eredményezni a második fokozat. Na nem kell megijedni, a következő számtól egy újabb meglepetéssel rukkolnak ki (a decemberi hasonlatnál megmaradva) fejlesztő mérnökeink. Hosszas kalkulálások, "mi lenne, ha" szimulációk lefuttatása, és átgondolkodott éjszakák után megtörtént a döntés, a célnak szentesítenie kell az eszközt, még ha ez esetleg nélkülözni is fogja az elegánsan finom megoldásokat...
Az előző szám 49. oldalán örömmel kürtöltük világgá, hogy az utolsó pillanatban tető alá hozva a szerződést, az előfizetőink számára már a februári számtól poszterrel kedveskedhetünk. Nagyon boldogok voltunk, hogy az egyik leggyakrabban hallatott kívánságotoknak eleget tudunk tenni, mindezt (ahogy kezdettől fogva szerettük volna) egyetlen fillér áremelés nélkül!
Aztán elindult a levéláradat...
Miért csak az előfizetőinket preferáljuk ilyen erőteljesen, hiszen ők az előfizetésük mellé így is kapnak már éppen elég kedvezményt (évente több mint 2.500 Ft., és bármelyik előző számok hat darab valamelyike). Megszólalt a lelkiismeretünk, hiszen többen is leírtátok, hogy nem azért nem fizettek elő, mert..., hanem csupán a terjesztés minőségével vagytok elégedetlenek. Újabb kupaktanács, tudjátok! — bármelyik ujjunkat is harapjuk, mindegyik fáj. Végül úgy döntöttünk, hogy meg kell hoznunk értetek a vezéráldozatot! Feláldozzuk a jelenlegi ragasztott formátumot (ha emlékeztek még, mindig is arra hivatkoztam, hogy ez nem engedi meg — ez teszi lehetetlenné a poszter visszacsempészését a KByte-ba). Tehát! Következzék a bejelentés, de előtte a cirkuszi zenekar dobosa elkezdi a szokásos feszültségkeltő dobpergés-effektet, mindenki szeme a kupolára szegeződik, most következik a világszám, a salto mortale... Hölgyek, és Urak! Ünnepélyesen bejelentem, hogy februártól poszterrel, méghozzá nemcsak az előfizetőinknek, hanem minden olvasónknak (!) és fűzött formában fog megjelenni az 576 KByte!

(Ahogy Gy.Z. írná: most "hatásszünet", aztán mehetünk tovább)!
Remélhetőleg ismét megindult a légáramlás tüdőtökben, és akár már szavakat is tudtok magatokból kipréselni, ha többet nem is, legalább annyit, hogy "azannya!"...

Más.
Ebben a számban és hangsúlyozom, hogy csak ebben — a Csevegő csupán kétoldalnyi helyet kapott. Alapvetően az oka abban keresendő, hogy decemberben mintha kevesebben akartatok volna bekerülni a Csevibe, — ugyanakkor rengeteg játék érkezett — és célszerűbbnek tűnt játékleírással kitölteni azt a két oldalt is...
A februári számban remélhetőleg ismét négy oldalon fog jelentkezni a levelezői rovat, de ehhez nektek is össze kell ám szednetek magatokat! Témában nem hiszem, hogy hiányt szenvednétek, hiszen mögöttünk egy Karácsony, és egy évezredforduló által meghatározott szilveszteri hangulat. Millió dologról várom tehát tőletek a humoros történeteket! És el/meg ne feledkezzetek az új design-ról sem, ami szintén téma lehet most akár hónapokig is...

Széchenyi János

Széchenyi János
Főszerkesztő
szjvc@576.hu

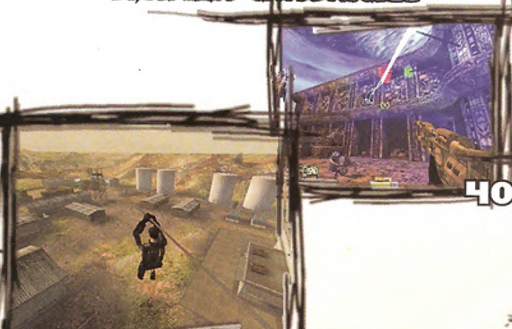
2001. január

HÍREK, ELŐZETESEK

ISMERTETŐK

TARTALOM







Kiadja a COMGAME '576' Kft. 1137 Budapest, Gergely Gy.u.17. Postacím: 1389 Budapest, Pf.:132.
576kbyte@576.hu, www.576.hu
Laptulajdonos: Balogh Zsolt **Főszerkesztő:** Széchenyi János szjvc@576.hu
Layout: Varga Balázs vargab@576.hu **Rovatvezető:** Bagó Péter bp@576.hu
Levilágítás: Recent Kft. **Nyomás:** Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest
Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők.
Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon: 576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf.132
egy évre 6999,- Ft félévre 3999,- Ft negyed évre 1999,- Ft
ISSN 0865-8226

ONI
(Bungie Software / Take 2 Interactive)
http://oni.bungie.com/



Démon, vagyis Oni. Ez lesz a címe a már elég régóta készülő és igen hányattatott sorsú Bungie játéknak. Hogy miért is volt olyan hányatatott a sorsa? Mert jött a dicső Microsoft és szőröstül bőröstül bekebelezte a céget, azzal a nem titkolt szándékkal, hogy akkor majd egy Xbox only fejlesztőcsapatot faragnak belőlük. A jó nép viszont igen nagy haragra gerjedt, amikor kiderült, hogy az addig folyó fejlesztéseket teljes mértékben le szándékozták állítani. Mindannyiunk szerencséjére azonban győzött az erő és ész párosa, így az utolsó két játékuk az Oni és Halo még a PC tulajokat is boldog percekhez juttathatja. Maga a stílus akció. Még pedig beat 'em up. Ez most nem azt jelentette, hogy nem szeretem az anyukátokat, és ezért válogatott káromkodásokat szórnék rájuk, hanem egy olyan verekedős játékot, melyben úgynevezett haladva kell péppé zúznunk a jobb sorsra szenderült ellenfeleket. Közben pedig különböző akrobatamutatványokat kell végrehajtanunk, mint például az infrasugarak közötti lavírozás, vagy a magaslatok közötti szökellés. Legutoljára talán, ha jól emlékszem a Fighting Force volt hasonszőrű próbálkozás. De milyen lesz az Oni? A grafikai interfész láttán nekem igencsak könnybe lábadt a lábam, hisz a Japánok oly elhíresült anime, vagy ha úgy tetszik manga stílusában készült főhősnő, meg úgy az egész játék ami köré lett építve, és ráadásul olyan hihetetlenül sima a kép (magyarul megfogalmazva: gyönyörű az egész), hogy ihaj. Ilyet ritkán látni, de tényleg! Szóval 2032-ben járunk, amikor is egy Konoko nevűu hölgyeménnyel kell szembeszállnunk a megtestesült gonoszság, és sötétség ellen. És akkor kezdetét veszi az irtás... Én még ilyen szépen animált mozgássort nem láttam. Ilyen szépen brutálisat se. Szóval akció lesz itt a javából kéremszépen, meg hangulat is, meg szentjánoskenyér, meg csillagszóró — csak győzzük kivárni az áprilist!



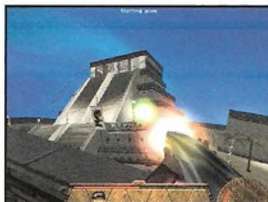
Megjelenés: 2001. április

ATLANTICA
(Lonely Cat Games)
http://www.lonelycatgames.com/projects.html



A Hidden & Dangerous fejlesztésénél felhasznált Insanity Engine-re és az Illusion Softworks-öt otthagyó Michal Bacik-re és Radek Bouzek-re épít az általuk alapított cég, a Lonely Cat Games. Kitűzött céljuk, hogy egy 1stés 3rd person shootert készítsenek, melyben szabadon válthatod a nézetet. A játék címe Atlantica, és Krisztus előtt 3000-be kalauzolja a játékosokat. Mely szerint két rivális civilizáció él egymás mellett: az Inkák és az atlantisziak. Az Inkák jóval fejlettebbnek mondhatók ebben a korszakban, így nem csoda, ha a naprendszerünkbe érkező űrhajó pont őket szemeli ki arra, hogy technológiájukkal, fegyvereikkel támogatva tudást, illetve hatalmat adjanak a kezükbe. Így már nem lesz nehéz felülemelkedni a riválisokon... Ám nem számolnak azon bátor atlantisziakkal, akik azt a célt tűzték ki maguk elé, hogy magát az idegeneket fogják betámadni, ezzel elvágva az Inkák forrásait. Nos ebben a partizánakcióban leszünk mi is szereplők, hisz mi leszünk azok, akik nekilátnak az UFO aprításhoz. Mind az már ilyenkor lenni szokott, egy offline és online része lesz a dolgoknak, melyben a mai trendeknek megfelelően természetesen az Internetes és hálózatos rész kapja a domináns szerepet. Egyelőre ennyit lehet tudni, meg azt, hogy a fejlesztésre másfél évet szánnak a fiúk.

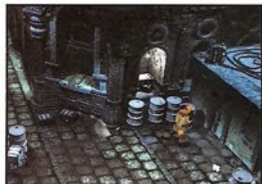
Megjelenés: 2002. Q1





GROM
(Rebelmind / CDV Software Entertainment)
http://www.rebelmind.com/games_gr.html

Egy, csak egy legény van talpon e vidéken — Ő pedig Grom, az ultrahipermegacsászártökismeretlensenkinemtudrólasemmitsemésmégiselintéziazegésznácihadsereget emberke. Asszem örülni fog nekem a Balázs, hogy így egy szóba próbáltam meg belepasszírozni Grom jellemzését. De ki is lenne ő tulajdonképpen? Először is egy játék címe, mely játék főszereplőjét is tisztelhetjük benne. Na, de milyen játékét? Hát ez az! Mert, hogy a Gorky 17 mögött is álló Rebelmind egy érdekes egyveleg kikotyvasztásába kezdett. Szóval van ez a II. Világháború. Tudjátok, biztos hallottatok már róla, nagy harcok, sok halott — de vajon minden úgy történt, ahogy az a történelemkönyvekbe került? Illetve mindent leírtak róla? Nos a Grom, a háború fel nem fedett titkaiba enged majd bepillantást nyerni. Anekdotikus jelleggel bír a Német birodalom és az Ő elveszett város keresésük, mely ezen játék történetének alapját szolgálja oly módon, hogy a szerencsétlen Német erők egy ember miatt nem tudnak tovább haladni a kutatásban, aki mint nem lesz nehéz kitalálni nem mást, mint Grom. 200 állig felfegyverkezett, kiképzett harcossal bánik el, ami azért már elég elgondolkodtató tud lenni... Tehát valahol a stílus meghatározásánál vesztettük el a fonalat utoljára azt hiszem. Nos, magát a programot fejlesztő cég is úgy nyilatkozott, hogy érdekes egyvelege lesz az RPG-knek, az akciójátékoknak és a kalandjátékoknak. Ezt úgy tudták elérni, hogy először is van a főhősünk, akinek RPG játékokat megszégyenítő tulajdonságai vannak (meg a PR-eseket megszégyenítő marketingjük...), a történet non lineáris mivolta és az üdítő sub quest-ek is ezen játékstílust juttathatják eszünkbe (meg esetleg egy angoltanár telefonszámát...). Csatlakoztathatunk magunkhoz társakat, akikkel kommunatív összhangban léve (ezt a nyakatekert hírt...) érvényesíthetjük a főnök-elvet: vagyis tedd, amit mondok! És akkor azt teszik, amit mondtál. Aztán lehet harcolni, amivel átléptünk az akciójáték kategóriába. A csaták kimenetele állítólag nem csak a nyers erőtől függ, hanem némi stratégiát kell kidolgoznunk, a mikéntekre és hogyanokra. Végül pedig jön a kaland rész, aminél arra verik a mellüket a készítők, hogy lecsökkentették a bugyuta ikonlistát, az ezer opciót a dumálásoknál, és, hogy sokkal pergősebbé vált ezzel a játékmenet (elakadás mentes interfész rulez). Szóval ennyit „röviden" Grom-ról...





Megjelenés: 2002. tavasz

ROBIN HOOD — DEFENDER OF THE CROWN
(Cinemaware)
http://www.cinemaware.com/robinhood_main.asp

Az, számomra a rejtélyek rejtélyének rejtélye marad örökre, hogy olyan fejlesztőcégek, mint például - jelen esetünk vizsgálódásának is tárgya — a Cinemaware hogy a rákfenébe tudott fennmaradni, mint szervezet, mint cég, akiknek talán a '90-es évek eleje óta nem jelent meg játékuk. Morfondírozásomon túllépve azonban örömmel konstatáltam, hogy valahogy mégiscsak él és virul az a banda, akiknek a '86 óta szállóigévé vált Defender of the Crown-t köszönhetjük. Az akkoriban 1 millió eladott példányt csak a fehér holló tudta teljesíteni, így tehát valami lehetett abban a programban... Stílusilag táblás stratégiai játék volt a lelkem, és ez a régi-új részben sem lesz másképp, csak kicsit kiegészítődik. Az új mondakör a sheerwoodi erdő híres haramiájáról, a szegények segítőjéről, és egyéb eposzi jelzőkkel megáldott Robin Hood-ról szól. A hősről, akit neked kell irányításod alá vonnod, hogy a jól ismert szereplők segítségével, mint például Little John legyűrjük a zsarnok uralkodót, és visszahelyezzük jól megérdemelt pozíciójába Richard királyt. Az ezúttal kaland és harci elemekkel frissített játékmenet vár minden régi és új koronavédelmezőt, de csak sajnos 2 év múlva.

Megjelenés: 2002. tavasz

THEME PARK INC.
(Electronic Arts)
http://www.themepark.ea.com/

Mi a jó a vidámparkban? Bemész, felülsz egy csomó szerkezetre, amik csak körbe-körbe visznek, jobb esetben te is irányításod alá vonhatsz egyet-egyet belőlük, lézengsz egy rohadt nagy területen és csak úgy vagy. Hát pont ez! Mert vidámparkba járni jó (meg előtte nyerni a lottón)... Szóval '94 legnagyobb ötletének az Electronic Arts vidámpark szimulátorát véltem tartani, mert nemcsak hogy bejuthattál egy vidámparkba, hanem neked kellett kormányoznod azt. Szóval vérbeli stratégia volt. Aztán jött a folytatás, ami a nagy tömegek szórakoztatása végett kicsit leegyszerűsödött viszont a hardcore manager jelöltek sem maradnak hoppon, hisz jön a harmadik rész, melyben aztán lesz minden, mi szem szájnak ingere. Talán a legfontosabb, az offline parkok kedveltje, a hullámvasút dev kit, mely 18 előre letárolt sémát tartalmaz, és ezt aztán lehet fejlesztgetni rogyásig. Persze ez csak egy amolyan bonusz féle add on, maga a játék minden vidámparki sajátosságot tartalmazni fog. Összesen 3 világban építhetünk parkot, mely további 5-5 alpályára lesz bontva.



Megjelenés: 2001. február 8.

TROPICO
(PopTop Games / Take 2 Interactive)
http://www.poptop.com/Tropico.htm

Gyerekkoromban, amikor megkérdezték tőlem, hogy mi szeretnék lenni, mint általában mindenki, én is előálltam a standard szöveggel, hogy kolumbiai drogbáró, vagy Isten. Mivel utóbbi kívánságom már teljesült egy pár játékban, már csak az első maradt beváltatlanul, amire most már nem is kell olyan sokat várnom, hisz talán PopTop-éknál is hasonló gondolatok támadhattak, mint nálam (ezekszerint arrafelé is sok az elmebeteg...). Az 1950-es évek hangulatát visszadni próbáló Tropico-ban egy Karib-szigeteki diktátor bőrébe kell bújnunk, ahol ha nem is közvetlenül van beleszólásunk a dolgokba, de döntéseink hozása során közvetlenül mindenképpen. Az van ugyanis, hogy van vagy legalább 100 ház, illetve olyan ipari egységek, mint például a banánültetvény, vagy egy kaszinió. Mielőtt megépítésre kerülne az elhatározott épület, megtudakolja tőlünk a program, hogy milyen stílusú vezetésre kell számítson. A nép nagypapájára, aki ott segít, ahol tud, felnézhetnek rá az emberek, vagy egy könyörtelen, szívtelen zsarnokra. A Railroad Tycoon 2 engine-re épülő jópofa gonosztét-lélek szimulátor elég fényes jövő elé nézhet (mondjuk 20%-ra jó lesz...).

Megjelenés: 2001. március





STAR WARS SUPER BOMBAD RACING
(LucasArts)
http://www.lucasarts.com/products/bombad/



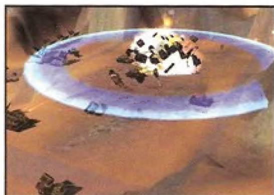
Bár nem egy szép dolog egy játékról már a megjelenése előtt ítéletet hirdetni, azonban ezt most ebben az esetben nem bírtam megállni — remélem azért bocsánatos bűn. Szóval, van itt ez a Sztár Wársz juniverz, amiről most aztán annyi bőrt próbálnak meg lehúzni, hogy talán még a Forma 1-es pilóták sisakján sincs ennyi letéphető fólia. Szóval azt találta ki a drága LucasArts, hogy mi lenne, ha versenyjáték adaptációt csinálnának az Episode I-ből, viszont mivel a Racer már megvolt, más alternatíva után kellett nézni, s maradt ez a semminek sem nevezhető hibrid, lebegő go kart szimuláció.

Itten azzal próbálták fokozni a gáz jelző elkerülését (amit szerintem talán csak így érdemeltek ki igazán), hogy poénosra próbálták venni a figurát, és kis görbe tükörrel kifigurázva a szereplőket, lufi fejeket varázsoltak a nyakak tetejére. Hát nem tudom... Szóval ez egy versenyjáték alapjaiban véve. Van viszont 25 felvehető kis bigyusz, amikkel jól meg lehet szorongatni az ellenfeleket. Van 9 alap pálya, és 4 dühöngő, ahol egy arénába zárva kell száguldozni. Egyszerre akár 4 ember is játszhatja a játékot, bár komolyan csodálkoznék, ha összesen ennyi példányban kelne el ez a program...

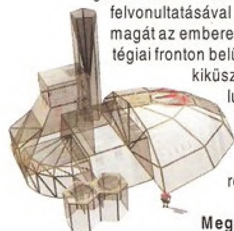


Megjelenés: 2001. tavasz

Z — STEEL SOLIDERS
(EON Digital / The Bitmap Brothers)
http://www.bitmap-brothers.co.uk/Z2.htm




A világ legtöbbet mondó és leghosszabb című játékának címéért valószínűleg a Bitmap Brothers soha sem fog versenybe szállni, hisz ha emlékszik még valaki a pár évvel ezelőtt megjelent Z-re... Ezzel a címmel tért vissza a szórakoztatóiparba a C64-es idők egyik császára, a Chaos Engine megalkotója, a Bitmap Brothers. És most újra itt nyomulnak, hisz hamarosan jön az egy ideig csak fantáziadúsan Z2-re keresztelt opuszuk, ami — ki nem fogjátok találni — a Z folytatásaként hivatott a végzetére várni. Egymás között lehetünk őszinték, és el kell ismernünk, hogy a Z nem éppen a látványos grafikai elemek sokaságának felvonultatásával lopta be magát az emberek szívébe, hanem ötletes stílusfrissítésével a stratégiai fronton belül. Nos, a folytatásban ezt a csorbát igyekszenek kiküszöbölni Bitmap-ék, mindamellett, hogy a régi stílust igyekeztek belegyömöszölni az új részbe is. Gyorsan a részleteket: A 30 küldetés 6 nagyobb terület része, 30 egységgel, 20 építhető épülettel, és hálózati és internetes játékkal várja idén a robotokat irányítani vágyókat.

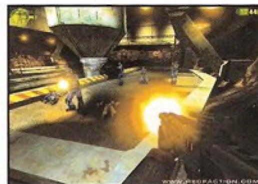


Megjelenés: 2001. március

RED FACTION
(Volition / THQ)
http://www.redfaction.com/

A tavalyi E3-on leplezte le a THQ azt a megállapodását a Descent-et és a Freespace-t készítő Volition-nal, hogy a további projectek már az ő szignójuk alatt fognak napvilágot látni. Ebből az alkalommal rögtön két készülő címről rántották le a leplet, mely közül az egyik a Summoner volt, míg a másik — amivel most kicsit részletesebben is foglalkozuk — Red Faction névre hallgatott. A játék stílusa First Person Shooter, vagyis belső nézetből játszódó lövöldözős játék. Az engine-je (merthogy manapság ez szokott az első lenni, ami érdeklődésre tarthat számot egy FPS hívő szemében) egy saját fejlesztés, ami Geo-Modă néven lett bejegyezve. Az egyik legnagyobb erősségének azt tartják, hogy immáron a fegyvereddel nemcsak az ellenfelekben tehetsz kárt, hanem akár a körülötted lévő falakban is. Szétamortizálhatsz mindent... Persze vannak egyébb nyalánkságok is, mint például az, hogy akár 3 típusú járművet is irányításod alá vonhatsz — legyen az szárazföldi, vízi, vagy légi. Összesen 20 pálya áll rendelkezésre alapból, amit persze több ezer fog követni a mellékelt pályaszerkesztőnek köszönhetően. A találat becsapódásának megfelelően fog roncsolódni emberünk, minden tárgy frankón be lesz árnyékolva, és egy izgalmas történetet is kanyarítottak hozzá a készítők. Állítólag igen csak meg fogja szorongatni a piacon lévőket a program, azonban erre az első félév végéig még várnunk kell.

Megjelenés: 2001. Nyár

PARADISE CRACKED
(BUKA Entertainment)
http://www.buka.com/games/paradise/index.htm




Meg nem mondanám miért, de első látásra heveny szimpátiát kezdtem érezni a Paradise Cracked iránt. Egyszerűen a cím felett átsuhanó szemeim megnyugvást találtak azon szavakban, hogy Paradicsom, meg, hogy Feltörték... Először arra gondoltam, hogy valami szakácsprogramról lesz szó, ha holmi paradicsomkonzerveket kell itt bontogatni, aztán szóltak, hogy ne legyek már ennyire barom, úgyhogy kicsit visszafogtam magam képzeletileg.
Szóval a bizonyos paradicsom arra az állapotra akart utalni, ami a történet szerint a Földön uralkodik. Miután az emberiség megalkotta és rendszeres fogyasztójává vállt a CyberBrain nevű komputernek, illetve az általa generált képnek, úgy nézett ki soha nem volt még ilyen nyugodt az élet. Aztán a mindent tekintetbe vevő computer elkezdett gondolkozni. Illetve analizálni. Rohamos mértékben csökkent a népsűrűség, viharos gyorsasággal butultak az emberek. Így a szuperagy egy radikális döntésre kellett, hogy elszánja magát.
Eközben valahol a Cyberspace-ben egy hacker tör be oda, ahová nem lenne szabad (fene a hackerek ezen fránya szokásait, ami már csak így szokott lenni...), és mielőtt még megjelennének a rendőrök a lakása előtt, sikerül néhány kulcsfontosságú dokumentumot kimásolni egy lemezre, hogy aztán kámforrá változva meneküljön, és járjon utána annak, hogy mi is folyik tulajdonképpen a paradicsomban. Miután előző mondatommal felállítottam az egy levegővel kimondhatatlan mondatok rekordját, nézzük talán a részleteket. A játék RPG kategorizálást kapott, amik között azzal próbál meg kitűnni, hogy kinézetre igen rágyúrtak a készítők, hisz valami eszméletlenül szépen néz ki.



Minden objektum és karakter teljesen 3D-s, a történet nem lineáris, a főhős szénné fejleszthető mindenféle izgalmas cyber mütyűrrel, és az összes objektum (legyen akár kuka, lámpabúra) szétlőhető, megsemmisíthető. Bár nem tudom, hogy ezt is tapasztalatból csinálták e, vagy sem, mindenesetre olyat is állítanak, hogy egy bekapott találat után emberünk hátrahőköl, és összegörnyed — csakúgy, mint a valóságban. Szimpatikusnak tűnik, lehet majd neten is nyomni és nem titkoltan a Mátrix, és Szárnyas Fejvadász féle szájber vonalat követi.



Megjelenés: 2001. Q2



OZZY'S BLACK SKIES
(iRock Interactive)
http://www.irock.com



Megvallom őszintén, hogy ehhez a játékhoz két másodperccel ezelőtt még egy teljesen más szöveg tartozott, ám azt hiszem mindenki jobban járt azzal, hogy megcenzúráztam magam, és megkíméltelek benneteket tudományos fejtegetéseimtől a zeneipar működését illetően. Hogy ez amúgy miként kapcsolódhat egy számítógépes játékhoz? Az iRock néven, pont egy évvel ezelőtt alapított játékfejlesztő cég, magát a nagy Ozzy Osbourne-t kérte fel arra, hogy szerepeltethesse egy készülőő játékukban. A kölcsönös együttműködés annyira sikeresnek bizonyult, hogy Ozzie bátyó nemcsak, hogy mint egyfajta kelléke lesz a játéknak, hanem teljes mértékben rá is épít. Egyelőre még nem sok információt akartak kiszivárogtatni a tisztelt programozó urak, így csak a játék alapjául szolgáló RFEngine-ről áradozhatok pár sor erejéig. Szóval lesz benne minden, amit csak el lehetne várni egy mai PC-s játéktól, amit a képekre pillantva bizonyítva is látok lenni. A legrészletesebb felhő kidolgozás, iható minőségű vízhatás, váltakozó napszakok, végtelen mennyiségű tereptárgy kirajzolása a szabadban, merthogy annyit azért mégiscsak lehet tudni, hogy egy fantasy szerű lepelbe burkolt akcióról van szó, melyben egy sárkányon repkedve kell áldást osztanunk a népre. A főszereplőt nemcsak hogy egy az egyen lemodellezték, de ő fogja a játék zenéjét is készíteni, és természetesen a hangja is ő lesz a kartkernek. Megjelenés még idén esedékes a fejlesztők szerint.



Megjelenés: 2001.

THE WORLD IS NOT ENOUGH
(Electronic Arts)
http://007.ea.com



Mondhatjuk akár úgy is, hogy az EA nem csinált rossz üzletet tavaly, amikor egy igen zsíros szerződésnek köszönhetően megszerezte a James Bond filmek „megjátékosításának" licencét. Azóta gőzerővel nyomják az összes létező platformon, de nekünk azt hiszem a legérdekesebb talán a PC-s rész lesz. A legutolsó Bond film alapján készülő first person shooter a Quake 3 egy módosított engine-jét fogja használni, s bár eddig nem sok képet lehetett látni a játékból, asszem ott fog mégis nyerni az egészen az EA, hogy ez James Bond. És akkor már tökmindegy, mit raknak bele, a név már rég eladta. Mert gondoljunk csak bele: ki ne szeretne egy titkos ügynök szerepébe bújni, akinek 40 különböző kacifántos és igen bántó szuperfegyver és beépített szerkentyű segíti az előrehaladását az ellenséggel jócskán tarkított területeken. A 10 - mind a film ihlette - pályán változatosságra nem lehet panasz, hisz hol Isztambul utcáin kell rohangálnunk, hol meg éppen egy havas lejtőn lecsúszni. Egyelőre ennyit, hisz a cég sem nagyon akaródzik tudomást venni a PC-sekről, hisz a megjelenési dátum hivatalosan még mindig 2000 volt... No comment!



Megjelenés: 2001.

LAST NINJA: RETURN TO LIN FEN ISLAND
(Studio 3)
http://www.studio3.co.uk/html/games/game_nin.htm

Olyan buta arcot se láttatok még, mint amikor a haverokkal összeültünk, és először néztük végig a Last Ninja 3 intróját — még Commodore 64-en. Akkor mindenkinek leesett az álla, mert hiedelmeink megdőlni látszottak, hogy az akkori grafikai szintet messze felülmúló program létezik-e egyáltalán? Nem akartunk hinni a szemünknek. Kivettük a lemezt, megfogtuk — ez tényleg onnan jött. Húúú. Szóval jóllakott kisóvodás fejjel vigyorogtunk egymásra, és áhítattal haltunk meg az első szembejövő ellenfélnél, mert fingunk nem volt arról, milyen is az a Ninja életérzés. Nos azóta eltelt pár év. És a játékosok folytatás után kiáltottak. Ötlet szintjén sokáig a készítők fejében lappangott egy amorf jellegű elképzelés-foszlány, de sosem akart a megvilágosodás szent mezejére lépni, mert úgy érezték nincs bennük annyi erő/ötlet, hogy a megfelelő pompában tálalják fel újra a sorozatot. Azonban most már jó két éve egy álmos reggelen rendeződött minden, és most már tutifix, hogy lesz Last Ninja 4. Na, lehet örvendezni, kimenni az udvarra, futni egy kört, addig mondom, hogy mi lesz benne. Egy érdekes nyilatkozatot olvastam az egyik készítőtől, miszerint: mindenki azt várja el manapság egy játéktól, hogy legyen 3D-s, meg ennyi poligon, meg olyan engine.



De a Last Ninja sosem erről szólt. Az emberek a Last Ninjától elsősorban a hangulatot várják, és nem holmi vizuálorgazmust. Persze azért ez utóbbi sem maradhat majd el, de az már a screenshot-ra pillantva is kiderülhet, hogy az ábrázolás módja maradt a régi jó öreg 45 fokos felülről rálátás — á' la Crusader: No Remorse. Nos, hogy a szavatosság mértékét se lehessen a panaszkönyvnek felemlegetni, 5 világot járhatunk be, melyek 20-20 pályára oszlanak, amik 100 képernyőnyi területet tesznek ki. Persze majd nagy settenkedésekre és rettenetesen nagy Ninja cselek bevetésére is szükségünk lesz a győzelem megszerzése érdekében és nem csak kifejezetten a puszta erőnkre. Mivel első publikus megjelenése csak az idei E3-on várható a programnak, nem fogják elkapkodni ezt a megjelenést...



Megjelenés: 2002. Q1



EVIL DEAD: HAIL TO THE KING
(Heavy Iron / THQ)
http://www.evildeadgame.com/

Ashküszöm nektek, hogy nem értem miért kellett egészen pontosan 13 évet várni arra, hogy a híres neves Erdő Szelleme című kult film a „megjátékosodás" útjára lépjen. Merthogy az 1982-es Evil Dead alapművé avanzsált az évek során. Ash, az egyszerű áruházi eladó egy Necronomicon nevű könyv áldásos tevékenységének köszönhetően egy erdő kellős közepén találja magát, egy kunyhó előtt, meg néhány, magát meg nem nevezni kívánt zombi előtt... Aztán elindul a hadd el hadd, előkerülnek az olyan nem rendeltetésszerűen felhasznált eszközök, mint például egy láncfűrész, ami egy félkezű, feldühödött ember kezében még egy életbiztosítás biztos tudatában sem tartozik a legkellemesebb dolgok közé. Szóval horrorfilm volt a javából, amit két rész is követett, s végül 2001-ben eljött a folytatás ideje, csak most már a PC-k képernyői előtt ülve rághatjuk a körmeinket.



A történet 8 évvel az utolsó rész után játszódik, melyben megint szerencsétlen Ash kerül kényszerhelyzetbe, hisz a komisz könyv, működésbe lép és már nincs menekvés. A külső nézetből látszódó rögzített kameranézeteket alkalmazó akció / horror játék megpróbálja visszaadni a film egyedien debil, és bájosan erőszakos hangulatát, amit mi sem garantálhatna jobban, minthogy sikerült megnyerni szinkronhangnak az eredeti színészt: Bruce Campbell-t. A kamera ugyan rögzítve van, néha azonban bemozdulhat, és a történetek véletlenszerű generálása is igencsak megnehezíti, hogy két ugyanolyan küldetést játssz végig. Több, mint 20 elvont / sokkoló ellenfél, egy rakás tunningolható fegyver, és bitang fekete humor vár minden érdeklődőt így év elején az Evil Dead opusz.





Megjelenés: 2001. Q1

BREED
(Brat Designs)
http://www.brat-designs.com/breed1.html

Az emberiség talán legnagyobb lépésének számított, amikor kiléphetett a világűrbe. És ezzel elindíthatott egy világméretű spekulációt arról az örökérvényű kérdésről: vajon egyedül vagyunk-e? Ezen kérdéskörre próbálja megkeresni a választ az a felderítőhajó-csoport ami a naprendszerünket elhagyva, a Besalius csillagrendszerben jár. És ekkor rábukkannak arra, amit csak talán titkon véltek remélni: egy idegen létformára. Bár ízlés dolga, de nem egészen bizonyos az, hogy ennek oly nagyon kéne örülni, főleg, miután szanaszét zúzták ezek a Breed névre keresztelt szörnyek a földi embereket. Miután a földi erősítésként utánuk küldött második hullám szétzúzza az idegenek arcát, mindenki megnyugodva tér vissza a Földre, hogy legalább győzni sikerült. Vagy mégsem? Az egyetlen túlélő USC Darwin legénységét is szomorú kép fogadja: áll a bál a Földön. A Breed-ek ugyanis nem átallottak betámadni piciny otthonunkat. Ez lesz kábé az alapszituációja a Breed-nek, ennek a valós idejű stratégiai játéknak. A játékot egy teljesen ismeretlen angol csapat, a Brat Designs fejleszti, és még egyelőre kiadót sem sikerült találniuk maguknak, bár a képek bizakodásra adhatnak okot!





Megjelenés: 2001. Karácsony

SERIOUS SAM
(Croteam / Take 2 Interactive)
http://www.croteam.com/game_overview.html



A végére pedig Sam-et hagytam, aki komolyan gondolja. Ez már nem az első FPS idén, amivel foglalkozunk, és bár nem tudnám megmagyarázni, hogy miért, de úgy érzem nem is az utolsó... Tény, hogy most ebből a stílusból kezd annyi lenni, mint román vendégmunkásból a keleti pályaudvaron... Szóval téknyikai részletek következnek Sam-ből, aki továbbra is komolyan gondolja: Az engine saját, és bár nem a „gyereide" névre hallgat, de azért vegyük komolyan. Legyünk Serious-ök... Merthogy ez a neve! Hogy mit tud? Remekül kezeli a kinti és benti helyszíneket és azok váltakozásait egy pályán belül, fotórealisztikus, és valós idejű lans flare effekt használata, többirányú gravitáció figyelembe vétele, a természetes fény beszűrődésének felismerése, ultrarealisztikus víz, tűz füst és egyéb ilyen nyalánkságok használata, akár négyes osztott képernyős mód, magas számú ellenfél-mozgatás — ami annyit tesz, hogy egyszerre akár 50-en is lehettek egy helyen, és mégsem lassul le a játék. Maga a játék kacsingat egy kicsit a fantasy stílus felé, ezt megfűszerezve egy kis cyberpunk-kal, mindazonáltal először még csak a csodás Egyiptomban kóválygunk. A végére bezzeg, meg jön a szokásos szürke fal, meg idegen űrhajó, meg sablon... De, hogy mi az igazság? Még az első negyedévben kiderül.



Megjelenés: 2001. Q1

Bagó Péter



HORIZONS

Istaria birodalma

Nem is olyan régen olvashattatok az Artifact Entertainment készülő játékáról, a Horizonsról a hírek rovatunk sorai közt. Az előzetes (és a hírek felépítésének köszönhetően eléggé szűkre szabott) információk nagyon ígéretesek voltak, és én úgy gondoltam, érdemes lenne egy kicsit jobban utánajárni a dolognak. Amikor aztán végre szakítottam egy kis időt, és elnavigáltam az Artifact Entertainment szájtjára, az ott talált információ mennyisége szinte lesöpört a lábamról...

A Tolkien által kitaposott ösvény itt is jó szolgálatot tett: Istaria világa, melyben a Horizons játszódik, alaposan és részletesen kidolgozott univerzum — természetesen a Fantasy birodalmán belül.

Egyszer volt, hol nem volt...

Ahogy az Internet egyre nagyobb teret nyer (úgy értem, Magyarországon, mert amiről most fogok beszélni, az külföldön már lejárt téma), úgy lesznek egyre népszerűbbek az online játékok is. Ma már egyáltalán nem megy ritkaság számba, ha valaki minden nap a neten küzd, legyen akár a Quake széria megszállottja, akár a Forgotten Realms misztikus harcosa (hál' istennek a Matáv már-már egészen emberbarát díjcsomagokat kínál). Az igazi online játékok azonban még mindig ritkaságnak számítanak, most így hirtelenjében talán ha kettő ismert nevet tudnék megemlíteni a Fantasy műfajban: Everquest, és Ultima Online. Ezeknek a programoknak a legfőbb jellemzője, hogy kifejezetten a multiplayer játékra épülnek, egyjátékos mód többnyire nincs is — általában havi díjazásúak, és rendszeresen letölthetőek hozzájuk különböző frissítések, amelyek új területeket, karaktereket, kiegészítéseket tartalmazhatnak.



Akik ilyen játékokkal nyomulnak, komoly felelősséget vesznek a nyakukba: szinte élőként szeretik és vigyázzák karakterüket, egyengetik annak életét. De mivel is lehetne egy ilyen megszállottat elcsábítani dédelgetett hősétől? Jobb grafikával, netán mélyreszántóbb történettel, fejlettebb harcrendszerrel, esetleg szabadabb karaktergeneráló-rendszerrel?

Valószínűleg ezek bármelyike elegendő lehet ahhoz, hogy felkeltse egy MMORPG (mert hogy neve is van ám a gyereknek) rajongó érdeklődését. Aztán a játékosok ízlése úgyis elősegíti a férgesének kihullását — ez már csak így megy a számítógépes játékok piacán.

Nos, bár a Horizons még javában a fejlesztés stádiumában jár, minden valószínűséggel a fentebb felsoroltak mindegyikét könnyűszerrel fogja nyújtani a játékosoknak — persze, mi már sokszor hallhattunk ilyesféle szép ígéreteket: haladjunk hát csak szépen sorban.

Volt egyszer egy Istaria

Hogy igazán miről is tud szólni egy MMORPG játék? Az összetevők elég egyszerűek: adva vagyon egy karakter (azaz a játékos), aki járva-kelve a hatalmas fantasy-birodalomban folyamatosan fejlődik, harcol, barátokat és ellenségeket szerez.

Pont úgy, mint egy szimpla RPG-ben, a lényegi különbség pusztán az a semmihez sem fogható plusz, amit az online játékok nyújtanak — vagyis hogy igazi élő emberek ellen (vagy velük együtt) játszunk.

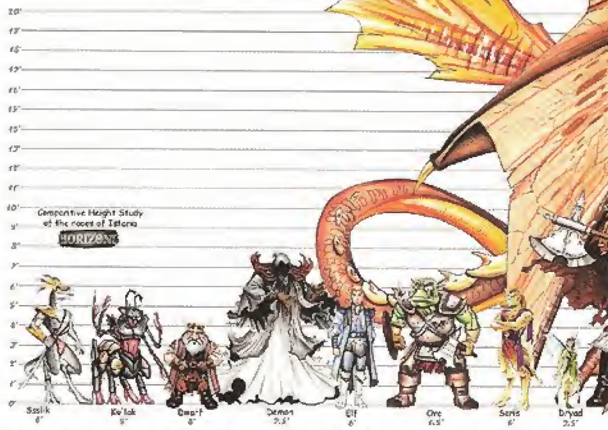
Na, ennél többet nem is lehet írni a Horizons játékmenetéről (hiszen még nagyon gyerekcipőben jár — jó-jó, azért a cikk végén még visszatérünk ehhez a témához☺), de nem is baj, mert sokkal inkább szeretnék pár szót ejteni a játék helyszínéről, Istaria világáról.

Ha minden jól megy, akkor ezen cikk illusztrációi között láthattok egy igen látványos táblázatot Istaria lényeiről. Ehhez túl sokat nem is tudok hozzátenni — hisz a kép önmagáért beszél —, de azért néhány mondattal leírom az itt látható fajok jellemzőit.



A humánok a normál emberi fajt jelentik: sokoldalú nép, jártas tulajdonképpen minden foglalkozásban — nem is érdemes rá több szót vesztegetni.

Az óriások 8-12 láb magas lények,



akik inkább testi erejükről híresek, mintsem eszükről, vagy gyorsaságukról. Az összes faj közül nekik van szükségük a legtöbb élelemre. A látásuk nem a legjobb, viszont nagyon magas a tüdőkapacitásuk — értsd: sokáig bírják pl. víz alatt.

A törpök alacsonyak és zömökek (nemá', tényleg???), testalkatukhoz képest erősek és szívósak. Általában nem túl gyorsak, és az úszásban sem jeleskednek. Nagyon jó a szaglásuk és a látásuk, viszont az óriásokkal ellentétben nem tudják sokáig tartani a levegőt.



Az elfek (avagy tündék, de ezen most tényleg nem szeretnék senkivel vitát nyitni) karcsú, az embereknél kissé alacsonyabb lények, fürgék, és nagyon intelligensek. Születésüktől fogva jó érzékük van a varázslás minden formájához.

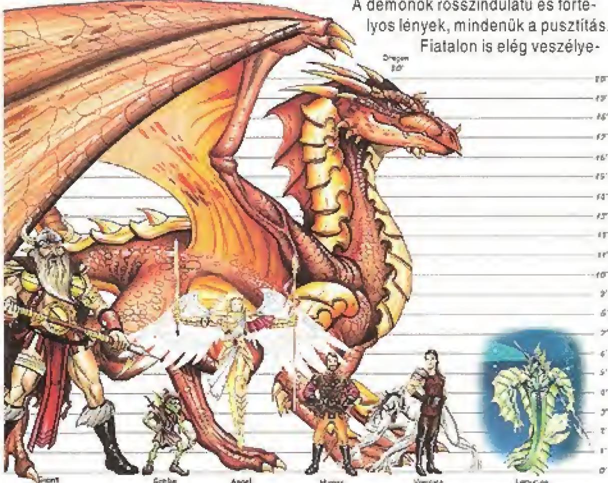
A dryad faj nagyon egyedülálló, ők alkotják Istaria legkisebb társadalomban élő népét. Nagyon gyengék és törékenyek, viszont óriási mágikus





erejük van, és még repülni is képesek fátyolszerű szárnyaikkal. Eléggé alacsonyak, távoli rokonaik az elfeknek.

A sarisok embermagasságú, macskaszerű lények, nagyon fürgék és meglehetősen intelligensek, ugyanakkor jóval több pihenésre van szükségük a regenerálódáshoz sebesülés



esetén, mint a humánoknak.

A goblin alacsony, gyors, de gyenge faj, zöldes színű bőrrel.

Az orkok embernagyságú, csúnya lények, nagyon erősek és szívósak, viszont tök hülyék — ez van.

A lamurian faj tagjai nagyon jó úszók, akik képesek lélegezni a víz alatt. A vízen kívül csupán két órát bírnak ki, aztán meghalnak, de már egy óra víz nélkül is nagyon legyengíti őket. Sós és édesvíz számukra egyre megy, és mint az ezekből is látszik, csak víz közelében lehet találkozni velük.



A ku'lak faj amolyan rovarszerű, négy kezű, négy lábú lényekből áll: vastag bőrük (avagy kitinpáncéljuk, ahogy tetszik) miatt nagyon ellenállóak, és igen intelligensek is — olyannyira, hogy saját mágiarendszert is kifejlesztettek.

A ssslik amolyan emberszabású, két lábon járó hüllő faj, amely nagyon kedveli a meleg klímát, mint pl. a sivatagok és a dzsungel.

A sárkányok igen ritkák, aminek az az oka, hogy fiatalon rettentően sebezhetőek — még nem tudnak varázsolni, és kisebbek egy felnőtt humánnál. Hosszú az út, míg egy sárkány felnő, de ha megéri a felnőtt kort, a jutalma nem marad el...

A démonok rosszindulatú és fortélyos lények, mindenük a pusztítás. Fiatalon is elég veszélyesek, de a felnőtt démon egyenesen halálos lehet — feltéve, ha megéri azt a kort, hiszen életvitelüknél fogva ez egyáltalán nem garantált: hisz mint tudjuk, ki karddal él...☺

Az angyalok az igazság és minden jó védelmezői, tökéletes ellentétei a démonoknak. Képesek a gyógyításra, és az asztrálsíkokon való közlekedésre is. Igazából nincs is gyenge pontjuk, legalábbis amíg egy démonnal, vagy vámpírral össze nem akadnak, mert természetüknél fogva gyűlölik egymást — jó, rossz, szóval egyértelmű, assz'em.

A vámpírok Istariában meglepő módon nem szaporodnak harapással: külön fajt alkotnak. Viszont a bevált módszer szerint véren élnek, és gyakorlatilag halhatatlanok. Gyengéjük a tűz, és a napfény, ilyenkor fele olyan erősek, viszont nem ritka köztük a varázsló, vagy nekromanta képességgel felruházott egyed.

És akkor ehhez a kicsit hosszúra nyúlt felsoroláshoz következzék a slusszpoén: az itt felsorolt faj mindegyike játékos karakterként is választható!

Istaria hatalmas birodalmában több nagy egységre tagolódik:

Az Északföldje az ogrék, goblinok, orkok, óriások, trollok, és egyéb sötét teremtmények vidéke; ködös, esős táj. Ezen a helyen a káosz az úr, állandó a viszálykodás és a háború, egyszóval nem egy biztonságos hely — ugyanakkor nagyon gazdag természeti kincsekben, ásványokban.

A sárkányok, és hegyi teremtmények kedvelt helye ez, ideális minden



kalandozónak, akinek lételeme a veszély és a harc.

A Nyugatföldje tulajdonképpen egyetlen hatalmas erdőség, teli különleges és ritka (sokszor varázserejű) növényekkel, és a világ leges legnagyobb fáival. Lakhelye az elfeknek és a dryadoknak, valamint a sok északföldi menekültnek, akik nem bírták a veszélyes életet.

A hatalmas erdősségekben elfeledett városok, ismeretlen állat-, és növényfajták várják a játékost, aki a mágiára, a természet és az elemek megismerését többre tartja az állandó vérengzésnél.

A Közép-Birodalom nyüzsgő városaival a kereskedelem, és az ipar központja; itt állandóan pezseg az élet — az egyik pillanatban megköthetünk egy jó üzletet, a következőben pedig akár meggyűlhet a bajunk valamely sertől bátor helyi porkolábbal. Észak bányászati javai, nyugat természeti kincsei, és kelet farmjainak termése mind itt cserélnek gazdát — aki a pezsgő életre, esetleg jó üzleti érzéké-







ben reménykedve a gyors meggazdagodásra vágyik, annak itt a helye.

A Keletföldje a ku'lakok és a sarisok hazája, a végtelen rónaságok, és a farmok vidéke. Ez Istaria legnyugodtabb, legkonzervatívabb része.

A Délföldje Istaria császárának birodalma: rengeteg fajnak ad otthont — élnek itt ku'lakok, ssslikek, óriások, dryadok, de még vámpírok is. Legalsó része még teljesen felderítetlen dzsungel, telve értékes növényekkel, drágakövekkel, s minden jóval, mi szem-szájnak ingere, ugyanakkor elmondhatatlanul sok itt az életveszélyes ragadozó, csúszó-mászó, sőt, még emberevő növények is akadnak. A felderítetlen vidék ennek ellenére rengeteg kiaknázatlan lehetőséget rejt magában, a bátor kalandozó bizony könnyen megteremtheti itt a biztos megélhetést — csak rá ne faragjon...



Ikeria a mennyország, az angyalok vidéke. Füvek, fák, virágok, gyönyörű hegyormok várjak a hívatlan látogatót ezen a különleges szigeten. Aki véletlenül erre vetődik, jobban teszi, ha gyorsan begyűjt néhányat a különleges drágakövekből, és a megáldott növényekből — mielőtt egy jól felfegyverzett őrjárat kiteszi a szűrét innen.

Ha Ikeria a földi paradicsom, akkor Ku'shak maga a pokol — a démonok szigete, a legveszélyesebb hely a birodalomban.

És végül Lamu, a víz alatti birodalom, a lamurianok vidéke, telve minden különlegességgel, ami csak a tenger mélyén található meg.

... És akkor még nem ejtettem szót a majd száz városról, és a tájegységenként 5-6 kisebb királyságról... nem semmi! Na, azért pottyantok valahova erre egy térképet, tanulmányozzátok!

A szükséges plussssssszzzzzz....

A Horizonsban eddig soha nem látott interaktivitásban lehet részünk. A játékos karakterek (mostantól csak PC, azaz player character — hadd ne kelljen mindig kiírnom, naaa, lécci...) szakmát is tanulnak, és fejlesztik is szakmai tudásukat. A játék során ennek komoly hasznát is vehetik. Egy kőműves mester pl. képes olyan épületeket felhúzni, amelyek maradandóak: egy házat, amelyben aztán más PC-k lakhatnak, vagy egy kocsmát, amit aztán egy vállalkozó kedvű PC elvezetgethet. A kézműves elkészíthet egy csomó olyan eszközt és tárgyat, amire egy kalandozónak szüksége lehet. A kisebb helyi uradalmakat egy játékos is elvezetheti, ami azt jelenti, hogy akár törvényeket is alkothat, vagy tiporhat sárba, ráküldheti az őrséget egy személyre, vagy akár egy egész fajra is — akik közt ott van a többi PC is! Akár boltot is vezethetünk, üzletelhetünk a szomszéd boltossal, aki szintén egy élő ember a monitorja előtt — miközben Istariában birodalmak születnek és buknak el, háborúk törnek ki és békék köttetnek, és mindez a játékosok keze által...



A karaktergenerálás is sokkal mélyebbrehatóbb, mint ahogy eddig használtuk: olyan alapvető dolgokat is be kell állítanunk, mint hogy a karakterünk tudjon e főzni (hiszen lehet, hogy később lesz egy saját kifőzdénk, és messze földről járnak majd hozzánk a vámpírok véres hurkát enni), egészen olyan képességekig, mint pl. a futás.

Végre a karakterünk beállítottságának is lesz valami kézzelfogható értelme: egy törvényes jó PC pl. nem támadhat meg egy másik törvényes jó PC-t, hiszen az ellentmondana a beállítottságának — vagy hogy úgy mondjam, a „hitének".

Még egy újdonság, hogy a generált karakterek családba „születnek" (persze fajonként eltérő a családi összetartás, meg ilyenek, hiszen ha már lúd, nehogymá' sovány legyen!), azaz vannak szülei, esetleg testvérei, van egy otthona, ahová hazatérhet, ahol támogatják őt, mind anyagilag, mind felszerelés tekintetében — persze csak rajtunk áll, mikor alapítunk saját otthont.

A nagyobb távolságok megtételéhez használhatunk hátasokat is, persze a hagyományos lovon és ökrön kívül befoghatunk tevét, unikornist, griffet is, ha elég ügyesek vagyunk. Sőt, a sárkány PC-k a cimborákat hátukra kapva ők maguk válhatnak hátassá!

A Horizons harc és mágia rendszerét sajnos még nem hozták nyilvánosságra, de David Allen, az Artifact Entertainment vezető fejlesztője azt ígéri, hogy jócskán összetettebb (nem bonyolultabb!) lesz, mint az eddigi MMORPG-kben megismertek.

Igaz lehet-e mindez? Elhihetjük-e, hogy amit a képeken látunk, az még csak egy közepes stádiumban lévő látványmegvalósítás? Tényleg lehetséges, hogy egy olyan világban játszunk hősünkkel, ahol szinte minden szereplő egy másik, monitor előtt gubbasztó figura (mondjuk a sarki fűszeres, meg a kormányzó, de akár még a porkoláb is a sarkon)? Kicsit hihetetlenül hangzik mindez, hiszen sokszor halhattunk már olyan ígéreteket, amiket elvitt a szél...

Mindenesetre, a Horizons megjelenéséig, 2001 végéig még majd egy év hátra van (már ha időben megjelenik). Ki tudja? Még az is lehet, hogy nem csak üres ígéreteket kaptunk. Én remélem, hogy nem, mert nagyon szívesen lennék részese egy ilyen veszélyekkel és csodákkal teli világnak — még ha csak virtuális önmagam bőrében is.

Ha Te is így érzel, látogass el a http://www.artifact-entertainment.com/horizons/horizons.htm weboldalra, ahol megtalálod mindazt a tömérdektelen mennyiségű információt, amit én már hely szűkében nem tudtam bepréselni ide.

Aztán jövőre ilyenkor találkozunk újra — Istariában.

VargaB.

Call of Cthulhu

Nincs menedék!

Még két hónap is alig telt el azóta, hogy a lenyűgözően eredeti H.P. Lovecraftról és Cthulhu mítoszáról írtam nektek az Afrika Sötét Titkai című játék kapcsán, és máris összefutottam egy még csak csírázó fejlesztéssel, amely eme sötét és misztikus legendakörre épül. Hadd elevenítsem fel, miről is szól Cthulhu mítosza: a világot hajdanán hatalmas, emberfeletti lények uralták — a káosz és a sötétebbik oldal teremtménye. Istenek ők — a pusztítás istenségei. Mind felett áll Cthulhu, a legfőbb isten, minden rémségek ura. Megszámlálhatatlan emberöltővel ezelőtt ezek a meghatározhatatlan lények hosszú szunnyadásba merültek, és átengedték helyüket egy kevésbé hatalmas, de legalább olyan ártalmas fajnak: az emberiségnek. De az emberek néhány kisebb, elkülönült csoportja nem feledkezett meg az ősi istenségekről, és saját kultuszt alapítva imádták őket, és várták majdani eljövetelüket... Eme kultusz „bibliája" a Necronomicon, amely leírja e rémséges istenségeket, szertartásaikat, és minden velük kapcsolatos információt (egyébként pedig könyv formájában elérhető hazánkban is — szintén Lovecraft szerzeménye) — valahol ezen az oldalon találhattok egy képet magáról Cthulhuról, Lovecraft saját vázlatát.

Lovecraft novellái általában saját korában, a század elején játszódnak, és leginkább a baljós, sötét hangulat jellemző rájuk; az emberek belső, tudat alatti félelmeire építkeznek. Szerencsére a játék készítői gondoskodnak arról, hogy a hangulat itt is megmaradjon: sötét utcákat, eldugott föld alatti katakombákat választottak helyszíneknek fegyvereink is ebből a korszakból való: a .45 revolver és a shotgun, valamint a dinamit és a molotov koktél. A fejlesztőkről csupán annyit kell tudni, hogy angolok, és Headfirst Productionsnek hívják őket — nem ez az első fejlesztésük, de igazi átütő sikereket még nem sikerült elérniük — ezidáig.



A Call of Cthulhu: Dark Corners of the World című játékban egy magánnyomozót alakítunk, aki egy eltűnt személy után nyomozva kerül kapcsolatba Cthulhu mítoszával — és a dolgok irányítása ezzel ki is kerül a kezéből. Rémségek bukkannak fel a legkevésbé várt helyeken is, és már csak egy célja marad: a túlélés.

Hát lehet, hogy ez így nem hangzik túl eredetien, de ha sikerül visszaadni az eredeti novellák hangulatát, az mindenképpen kiemeli a CoC-t fajtársai közül. Igazság szerint én már láttam egy előzetes „In Game" videót — állíthatom: sikerül. Az ellenfelek is eltérnek a horror-játékokban megszokottaktól. A zombik helyett — hiszen az már lerágott csont (istenem, mekkora poén: zombi=lerágott csont... megszakadok☺) — ezúttal Cthulhu teremtményeivel és evilági szolgáival kell megbirkóznunk.

A CoC különlegessége mégsem a világ lesz, amiben játszódik. Emlékeztek a Soldier of Fortune sérülés-szimulációjára? Hadd frissítsem fel az emlékeiteket: abban a nagyszerű játékban megpróbálták az ellenfelek testét több sérülési zónára felosztani — eltérő hatása volt egy kar, esetleg láb, vagy fejlövésnek. Valami hasonlót képzeljetek el, de ezúttal a saját testeteken.

A Headfirst programozói az eddigi legélethűbb FPS-t akarják elkészíteni — egy valóságos emberszimulátort, ahol igazán az általunk játszott karakter bőrében érezhetjük magunkat. Először is ott kezdődik a dolog, hogy nem lesznek power-upok, sem egészségügyi csomagok. Sőt, egészségi állapotunkat sem jelzi semmiféle „kis-piros-csikocska". Ha tudni szeretnéd, milyen az egészségügyi állapotod, nézz csak bele a tükörbe! Kapis? Minden egyes horzsolás, karmolás ott látható rajtad — ha már csurom vér és seb vagy, nem húzod sokáig...





Ha megsérül a lábad, lassabban haladsz és sántikálsz. Ha a fejed sérül, a monitoron láthatod, ahogy a szemedbe csorog a vér (ne felejtsük el, hogy belső nézetes akciójátékról van szó!), néha megtántorodsz, vagy egy pillanatra megszédülsz... de még a fegyvert sem tarthatod egyfolytában magad előtt, hiszen a karod elfárad egy idő után a fegyver súlyától! Ezeknek a különlegességeknek semmi sem szabhat határt, hiszen a tervezett megjelenésig (2001 vége) még bőven van idő, a fejlesztők fantáziája pedig kifogyhatatlannak látszik...



▲ *Molotov koktél működés közben*

A „lélek" ereje

A Netimmerse motort tudását már megcsodálhattuk a Prince of Persia 3D-ben és a Wild Wild Westben is. Ezt, illetve egész pontosan egy ehhez nagyon hasonló engine-t használ a Headfirst gárdája is. A cél az, hogy minél élethűbb, reaktív környezetet alkothassanak meg. Ha például eldobsz egy rúd dinamitot egy ládákkal teli szobában, egy pár láda szétrobban, egy pár csak odébb repül, az ablakok betörnek, a távolabbiak megrepednek, és így tovább.

A Call of Cthulhu nem csak a játékos reflexeit fogja próbára tenni. Rengeteg rejtvénnyel találkozhatunk, amelyek többféle módon is megoldhatók, így mind-mind más irányba terelhetik nyomozásunkat. Négy féle multiplayer lehetőséggel is találkozhatunk majd, kooperatív, vagy akár deathmatch módban is.

Nyomozzunk

A Nocturne-hoz hasonlóan a CoC története hat különböző küldetésre tagolódik. Különleges misztikus helyeket és teljesen hétköznapi környezeteket egyaránt végigkutathatunk, mint Innsmouth, a kis halászfalu, és az egyiptomi fáraók nyughelye. Minden küldetésnek más és más célja van — az elsőben például az előbb említett Innsmouth-ban kell nyomoznunk egy hétköznapi bolti eladó eltűnésének ügyében. Ebből a különlegesnek éppenséggel nem nevezhető kezdetből jutunk el a szörnyű rejtélyek kellős közepébe. Felderíthetjük a halászfalu lakóinak különös kapcsolatát a „mélység lényeivel — ezekkel a halszerű, démoni szörnyekkel, amelyek a tengerben élnek. A Mélység Lényei aranyat és a tenger mélyén heverő kincseket adnak cserébe az embereknek génjeikért, és így hozzák létre a hibrideket, ezeket a gülledt szemű, széles szájú humanoid lényeket, akik jócskán fognak fennakadást okozni nekünk. Minden történet megoldásával többet és többet tudhatunk meg a mítoszról — míg végül eljutunk a végső megoldásig.



A horror-játékok világában megszokott kliséket, azt hiszem, nem kell ecsetelnem: elhagyatott utcák, sejtelmes zajok, néha egy-egy hörgés a semmiből. Mindezt a Call of Cthulhuban is megtalálhatjuk, én szívem szerint mégsem venném ezt a játékot egy kalap alá a Resident Evillel és társaival, sem a megszokott FPS-ekkel.

Itt nyomoznunk kell, nem csupán mészárolnunk, és a készítők mindent megtesznek azért, hogy tényleg úgy érezzük, mi magunk vagyunk ott, és a saját bőrünket visszük a vásárra.

A lelkes fejlesztőgárda, és a mester, Lovecraft neve a garancia arra, hogy a Call of Cthulhu nem mindennapi, kivételesen hátborzongató FPS lesz, amely talán magasan műfajának legjobbjai fölé fog magasodni.

VargaB.

PeaceMakers

Van már neked pészmékered?

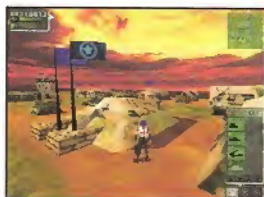
Ha sűrűn jártok moziba, vagy videotékába, láthattatok egy filmet, amelyben George Clooney és Nicole Kidman játszották a főszerepet. A story nagyjából valami olyasmiről szólt, hogy a rossz és elvetemült oroszok (úristen, milyen lerágott csont...) elrabolnak egy atombombát, és egy ügynök csajszira, meg egy katonai szakértőre hárul a feladat, hogy minden áron visszaszerezzék a cuccot, illetve meggátolják a felrobbantását. A story igencsak elcsépelt, de azért megnéztem a filmet, mivel véleményem szerint Cloony jó színész (sármos, laza és cinikus) Kidman meg jó csaj (túl magas, túl vékony, viszont vörös!). Ettől függetlenül a filmet többnyire nagyon nagy buktaként szokták emlegetni.

Hál' istennek a Ubisoft új játékának, a Peacemakersnek semmi köze a filmhez, csak a címük azonos.

Ezúttal a címet szigorú fordítással vehetjük (azaz mint békecsinálók), és nem lesz itt semmiféle atombomba konfliktus, meg borostás csákó vörös csajjal...

A 21. Században... ja, ez már az... khm... tehát: a közeli jövőben a világ öt legnagyobb gazdasági tömbje szövetségre lép egymással, és létrehozzák a Nemzetközi Békehadsereg (ICP) nevezetű katonai szervezetet, amely a világbéke megóvására hivatott. Mindeközben a világ független államaiban dúlnak a politikai, faji és polgárháborúk — éppúgy, mint napjainkban.

A mi feladatunk, hogy az ICP élén véget vessünk ennek az évszázadok óta tarthatatlan helyzetnek, és helyreállítsuk a világ békéjét — vagy akár épp ellenkezőleg: egy független, lázadó ország katonai vezetésének élén megóvjuk jogosan megérdemelt teljhatalmú diktatúránkat (sötét lelkűek előnyben!).





Háború és béke!

Az igazat megvallva, egy egész rakat stratégiai programot találhatunk a pécés játékpiacon — még megszámlálni is sok lenne. Az igazi nagyágyuk diktálják az irányvonalat, mutatják az utat, a többiek pedig hű kiskutya módjára követik őket — természetesen csak messziről, jócskán lemaradva, hiszen „ami másnál bejön, bejön majd nálunk is". Valószínűleg ennek a tendenciának köszönhető, hogy a színvonal is egyre gyengébb, ha eggyel már játszottál, úgy érzed, mindddel játszottál — az igazán kiemelkedő játékok ritkák, mint a fehér holló... legyen szó akár az Age of Empire és Warcraft klónokról, akár a modern 3D-s csiriviri csodákról.

Begyűjtöd a nyersanyagokat, építkezel, ápgrédelsz, fejlesztesz, fejlődsz — és kiirtod az ellent; esetleg ő téged, ilyenkor töltés, begyűjtesz még több nyersanyagot, többet építesz, többet ápgrédelsz, többet fejlesztesz, és így tovább...





A MASA, a Peacemakers fejlesztője, ez az 1997-ben alakult angol-francia csapat mindannyiunk szerencséjére egészen új irányból közelíti meg a témát: ezúttal a cél a hőn áhított béke elhozatala.





Persze mint tudjuk, többnyire ez sem sikerülhet harc nélkül!

Jézus figyel Téged!!!

Az eddig megszokott stratégiai klisékkel szemben a Peacemakersben nem kell nyersanyag-lelőhelyek után kutatni, súlyos pénzekért kitermelő és szállító gépeket építeni, bányászni vagy termelni. Pénzügyi helyzetünket jóval inkább a közvéleménnyel szembeni politikánk határozza meg: ha egy éhező kis falut ellátunk élelmiszerrel, vagy felszabadítunk egy leigázott államocskát, egy rakat támogatást szedhetünk össze, míg ha lebombázunk egy várost — persze az sem mindegy, milyen városról van szó —, a támogatásokból származó anyagi forrásaink elapadhatnak. Mindig szem előtt kell tartanunk, hogy az erőszak nem a legkifizetődőbb módszer (na persze☺)! A pénz, mint szükséges rossz, elsődleges tényező, így a destruktív hozzáállást előnyben részesítőknek bizony meg fog gyűlni a baja a médiával...

A Peacemakers nem csak ebből a szempontból lesz a legreálisabb stratégiai játék: a program mesterséges intelligenciája is lenyűgöző! Eddig nem sok beleszólásunk volt, ha egy ellenséges jármű megközelítette valamelyik távolabbi egységünket — hacsak nem siettünk gyorsan oda, hogy átvegyük az irányítását. A Peacemakers MI-je képes meghozni a leghelyénvalóbb döntést ilyen helyzetben is — ha kell, ellentámad, de ha úgy szükségszerű, akár vissza is vonul, ahogy a helyzet megkívánja — és mindezt akár a mi beleszólásunk nélkül is!



Természetesen az ellenfeleknek is csurrant-cseppent némi kis géniusz: egyazon taktikát alkalmazni ugyanannál az ellenségnél már eleve halva született ötlet, mivel a lázadó hadvezetők idomulnak a stratégiánk-









hoz — tanulnak belőle és aszerint fejlődnek.

Összesen tizenhat küldetésben vehetünk részt két hadjáratban (harminckettő, értem?), mire végül elhozzuk a várva várt világbékét. És mivel a békéért küzdünk, a háború csak a végső megoldás lehet — a tárgyalás, esetleg az üzletkötés a játék során mindenképpen előnyösebb politika, mégha nem is mindig működik.

De legalább így elmondhatjuk, hogy mi aztán tényleg megpróbáltuk, de hát ami nem megy, azt nem kell erőltetni! Hiszen, mint már tudjuk, a média is egyfolytában figyel minket és a tetteinket — ami amúgy nagyon jó hangulati tényező, mivel a riporterek időről időre bejelentkeznek és tudósítanak a csatamezőről (ezt remélhetőleg a képeken is láthatjátok). Természetesen ez csak az egyjátékos módra igaz, multiplayerben rövidke alkudozás után a harcon lesz a hangsúly — bár erről a játékmódról még nincs túl sok info, de túl nagy meglepetés nem érhet (ha alkudozni akarok, azt inkább más játékban teszem☺)...

Háború!

Természetesen, ha már muszáj harcolni, legalább legyen mivel! A Peacemakers készítői gondoskodnak erről is: több mint száz irányítható egységet találhatunk a játékban, helikoptereket, tankokat, gyalogosokat (szóval nagyjából a mai hadviselés eszközeit), annyi fegyverrel, ami egy világégéshez elég lenne! Természetesen a közvélemény támogatása itt is szükséges, hiszen ha nincs anyagi hozzájárulás, nincsenek erőforrások, és így nincsenek új egységeink sem. Szívás.



...és hogy fest ez az egész?

A játék grafikájáról csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. Annak idején, amikor az első full 3D-s gamék kijöttek, én teljesen le voltam nyűgözve a látványtól. Igazi csoda volt ez a maga nemében, amiről még álmodni sem mertem, amikor a Last Ninját nyomattam C-64-en. Aztán ahogy sorban jöttek a klónnál klónabb klónok, az egész valahogy elvesztette a varázsát — valahogy mindegyik ugyanúgy néz ki, az egységek mintha egymás ikrei lennének, és én szinte már nem is látom a különbséget... úgyhogy kezdeti lelkesedésem hamar alábbhagyott.

Igazság szerint a Peacemakersre viszont pont a látvány hívta fel a figyelmemet elsőként. De minek dumálok annyit, elég csak egy pillantást vetnetek az alant sorakozó képekre: fantasztikusak!

A táj full 3D-ben renderelve, dimbes-dombos, totál élethű, teljes mértékben reaktív, ráadásul még az időjárás is hatással van rá.

A kamerakezelés is teljesen a helyén van, szabadon mozgatható, közelíthető, vagy forgatható — ugyebár, ha ez nem megfelelően



működik, azon könnyen elcsúszhat egy játék!

Minden stratégia rajongónak (és a nem rajongónak is) érdemes egy pillantást vetni a Peacemakersre — ez az új játékszemlélet, és a gyönyörű 3D engine valószínűleg új utat nyit a műfaj berkein belül.
Szerintem rá is fér.

A vérfrissítés sosem árt, a 3D realtime stratégiának pedig igazán szüksége van egy olyan lökésre, amely képes kirántani a tespedtségből — azt hiszem, ez a műfaj még túl fiatal ahhoz, hogy ne tudjon megújulni.
Hajrá.

A Ubisoft mindig is jó programokat adott ki, mégis, valahogy sosem ér el átütő sikereket a játékaival. Ez a helyzet a Peacemakersnek (és a Stupid Invadersnek) köszönhetően talán most megváltozik — bizakodjunk... hiszen már csak egy-két hónap, és meg is jelenik.

VargaB.







GIANTS



GIANTS

Kabuto és mi is szeretjük az új ízeket

Nem sok játék akad, melyről annak fejlesztői s a kiadó ne állította volna még a megjelenés előtt, hogy üdvöskéjüknek minden esélye megvan rá, hogy forradalmasítsa az adott műfajiságot. Ezt a szöveget a jó PC addict már annyiszor hallotta, hogy az idők folyamán immúnissá is vált, napjainkban pedig fokozottan ajánlott a reklámhadjáratoknak való bedőlés hathatós elkerülése, hogy az igen kényelmes „majd-hiszem-ha-látom" álláspontra helyezkedhessünk. (Mely hozzáállás nyilván nem kifizetődő az élet minden területén).

Annak azonban még ma is van némi hírértéke, ha az alkotók merőben új műfajt ígérnek a játékosoknak. Ezeket a progikat rendszerint izgalmas s nyilván kibírhatatlan várakozások előzik meg, mely várakozások után persze ataxia közeli állapotba kerül mindenki, aki a kész művet a kezébe kaparintja. Hát aki nem képes kontrollálni az érzelemvilágát, az vergődje ki magát az aulában, majd fáradjon vissza az előadóba, mert: itt a Giants!

A Történelem

„Előtte vala az Ember — s annak előtte vala a Föld. Elpusztulának mindahányan, majd jő a Hold, mely szintúgy elpusztula, hogy lett légyen belőle a merő Űr setétségében kóborló Végső Matéria, melynek neve Sziget. Az Úr szóla: lett légyen emitt is Világosság! S lőn Világosság. Majd szóla az Úr ismét: lett légyen emitt is tűz, víz, fauna. S lőn emitt is tűz, víz, fauna. Égi hangok csendülnek. Majd az Úr elvonula."

Az Új Éden legszembeötlőbb alakja Kabuto, a magányos óriás. Amióta az eszét tudja, ezt a földet nevezi otthonának. Hogy honnan is jöhetett, ő maga sem tudja — egyetlen kapocs közte s a múlt között az a „001" felirat, amit valamely megfontolásból valaki a pocakjára nyomtatott. Csak „nélküldögél" szegényke naphosszat áporodott magányában, inspirációra s társaságra áhítozva. Ám mindhiába: csak romlást s pusztulást hoznak otthona számára a múló évezredek, így idővel Kabuto némileg megkeseredik, s minden útjába kerülő maszatot elfogyaszt reggeli avagy estebéd gyanánt. A korai frusztrációk elhatalmasodásának révén Kabuto létének legmagasztosabb célja annak a valaminek az őrzése lesz, mely — mint ráébred — mindvégig vele volt, csak észre sem vette: ez pedig — TADAMM — a Sziget.

S persze csípőből akad is pár elem, akik szívesen átvennék Kabuto birodalmának irányítását.

A környező tengerek mélyén maroknyi furcsa létforma — valahol a sellő, a mágus és a nő között - küzd a fennmaradásért, akiket Sea Reapereknek neveznek. Hosszú idővel ezelőtt az egész Szigetet ők uralták — így sejthető, hogy belőlük eredeztethető a 100%-os Isteni Szikra. Annál is inkább, mivel Kabutot is a Sea Reaperek alkották meg, hogy a monstrum védelmet biztosítson az esetleges idegen hódítókkal szemben. Az óriás kezdetben kezes volt, ám midőn féktelen magánya diszkréten elkezdett az agyára mászni, bekattant: a már szárazföldeken terjeszkedő Reapereket először szépen megtizedelte, majd visszaűzte őket a tenger mélyére. A kétségbeesett, maroknyi túlélő örömmel emelte magasba a legnagyobb szájú, - s persze legkétesebb — nyuszkót, kit Sappho Hercegnőként ismertek el vezetőjüknek. Lánya, Delphi a legkevésbé terhelt a brigádból, aki nem feltétlenül ért egyet a többiek gonosz s hatalomsóvár praktikáival, ám ettől függetlenül a kicsiny közösség áhítozási tárgya természetesen — a Sziget.


▲ *Hallod, hogy dübörgünk...?*

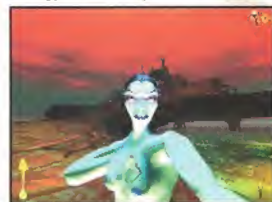

▲ *Gizike...forduljon meg, legyen szíves!*

Van itt még öt teljesen idióta arc: Baz, Gordon, Bennett, Reg és Tel. Gyűjtőnéven: ők a Meccarynok. Némi lazítás végett hagyják el az anyagalaxist, hogy célba vegyék a Majorca bolygót — lévén ott igen intenzíven lehet semmit tenni. Valamilyen úton — módon azonban nem ott, hanem egy bázíkus méretű hal gyomrában kötnek ki, így a rövidre tervezett vakáció két hónapnyi haleledel-létté lényegül át. Hosszas előkészítés után ugyan sikerül meglépniük, ám konstatálniuk kell, hogy a szétroncsolódott hajóval nincs mód a hazaútra. Megállnak hát az első helyen, ahol elvégezhetik a javításokat, vagy amennyiben alapanyagot nem találnának — ahol megalapozhatják új életüket. Ez a hely pedig:

▲ *Mama pici fia*

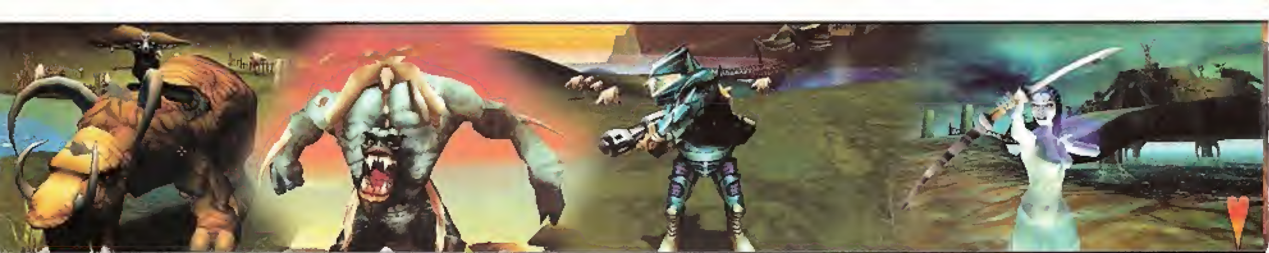
A Sziget

A Sziget, mely meglepő módon 3D-s megjelenítést használ. A Giants tehát állítja, hogy megreformálja az informatikai alapvetésekről alkotott képünket. Nézzük, miképpen muzsikál koncepció, majd vizualitás szintjén: a játék sajátos ötvözete az akció illetve RTS elemeknek — ám utóbbiakból csak annyit csempésztek bele, hogy még ezek mellett is folyamatosan pereghessen az egyértelműen domináns akció jelleg. Kabutot kivéve mindkét faj létrehozhat egy bázist, mely addicionális









fegyverekkel s bonuszokkal látja el az ötletgazdákat. Minden ilyen létesítményt a Smartiek segedelmével építhetünk fel — ők a progi különlegességei közé tartozó „bonuszlények", akik szívesen építenek nekünk mindenféle szépet s jót — fajunktól függően járműveket, fegyvereket, avagy spelleket is kaphatunk tőlük — amennyiben felhúzunk velük egy Smartie — csapszéket, mintegy jó közérzetük megteremtésének szándékát jelezve ezzel.

Eljött az idő hogy húszezerrel a monitorra kocsányoljunk, miképpen is néz ki egy állítólagos reformer. A látványvilág valóban rendkívül erőteljesen ábrázolja azt a szürreális, lélegző s élettel teli világot, melyet a készítők megálmodtak, majd beválaltak, s végül meg is valósítottak. A dolog attól válik igazán széppé, hogy a térképek monumentális méretűek — s ezt a pályatervezők nem is rejtik véka alá. Eleddig leginkább az MDK első epizódjában nyílott alkalmunk több száz méteres távolságokba bambulni, ám a Giants az a progi, ahol valami dombtetőre avagy hegycsúcsra felcaplatva kilométerekre beláthatjuk a vidéket. Igen szép. Örömünkhöz némi üröm is társul: idővel ráébredünk, hogy a látvány valóban a hatalmas távolságoknak köszönheti esztétikai minőségét, s a tájépítkezés bizony meglehetősen sittes. Might & Magic VI. szint: kockabucka, rombuszorom, dobozhegy. Érzésem szerint a textúrák is jobban el vannak mosva, mint a jó ízlés határain belül értelmezett megszokott, ám a világ dinamizmusa, karaktere nagymértékben feledteti ez irányú keserűségünket. A modellek is érdekes darabok: három féle részletességgel futnak, ám míg a legalsó szint egyértelmű Gesztenye Marci tapasztalás, addig a legfelső sem nyújt kiemelkedő részletességet. Itt érdemes pár szót ejteni a készítők által meghatározott optimális konfigról is: szóval hogy 450 Mhz, 128 MB RAM, s 16 MB toxikáló. Hogy ezen perifériák mellett mit produkálna a Giants, abba nem igen akaródzik belegondolnom, lévén a tesztgép egy szinten még felül is teljesítette a kívánalmakat 192 Mega Rammal, s bár a beállításokat jobbára csurig húztam, a képfrissítés sebessége azért mutatott némi rokonságot a képregényekkel. Szóval, ha valaki minimum konfiggal rendelkezik, időlegesen felejtse el a progit, s szaladjon tápért. Aki a javasolttal, az butítsa le őt jól, míg aki GeForce varázskártyával megspékelt gép előtt ül, az örvendezzen: a Giants és a kártya meg fogják egymást érteni. Szubjektív vélemény, de álmosítónak vélem, mikor valaki egy progi hardware — követelményén parázik, így nem teszem: tessék tudomásul venni, hogy ilyen volumenű játékhoz kell az erő. A Giants újabb érv a legfrissebb generációs kártyák akkumulálása mellett.

Üdvöskénk tehát alapvetően akciójáték, s mint ilyen, sokat fogunk benne akciózni. Az egy játékos módban idővel mindhárom faj irányítását ki kell tanulnunk, így most sorra vesszük az azokkal kapcsolatos legfőbb tudnivalókat.

Előljáróban annyit, hogy a játékmenet legfőbb irányvonalát jelentő fightok bonyolódása kísértetiesen emlékeztet a már említett MDK-ra, illetve annak második részére is — ami természetesen pozitivumképp értendő.



▲ -Odass, egy döglött sirály!
-Hol,hol?!



▲ Biztos hogy minden oké, Yoda?

Meccaryn

Technokrata beállítottságú ürutazók ők, kiknek legfőbb erőssége a pusztító tűzerő, valamint az összeszokottság. Egy játékos módban a controll nyomvatartása mellett az egérrel clickelve adhatunk parancsokat társainknak — jóllehet ezelőtt nem árt felkutatni őket, lévén a játék elején szanaszét bóklásznak a fiúk, s Telt irányítva kell felkutatnunk a többieket. Irányítani a „w, a, s, d" varázskiosztással tudjuk a Meccarynokat, az „e" gombbal pedig a nagy hatásfokú zoommal operálhatunk. Roppant fontos funkció, elvégre zoom módból Kurt Hectic módjára szedhetőek ki a magukat ultrakétesnek valló mesterlövészek is. Az „r" gomb FPS nézetre vált, mely nézet kellően kidolgozott s korrekt ahhoz, hogy komolyan kelljen vennünk: roppant szomorú volt a Rune-ban pl., hogy nagy bevállalósan elkészítették az FPS nézetet, ám a főhős fegyvereinek lemodellezésére már nem tellett az energiájukból. A Giants készítői nem követték el ezt a hibát: minden fegyver, minden kütyü hiánytalanul s tetszetősen mutatkozik, így a progi teljes joggal tarthat igényt a „böcsületes FPS" titulusra is egyszersmind.

(Az egy dolog, hogy külső nézetből a Meccarynok össze-vissza forgatják a fegyvereket, belső nézetből pedig azok a jobb szélre ragadnak, ám ez talán senkinek sem okoz kiheverhetetlen traumákat.)



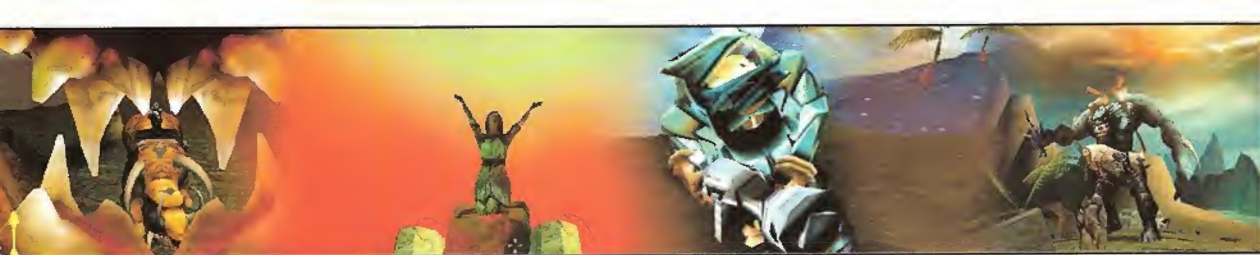
▲ Neeeem, nem lesz nyelvespuszi...

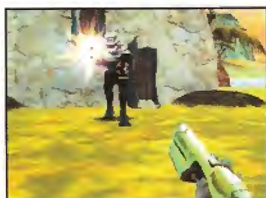
A jó Meccaryn alapvető felszerelése a Jetpack, melyet a jobb egérgombbal aktivál, illetve képesek magukat bokornak álcázva közlekedni, mely szintén igen hasznos trükk lehet. Multiplayerben egyenesen páratlan móka.

A srácok fegyverfelhozatala kellően színes illetve sokrétű, sőt ha nem mondjátok el senkinek, elárulom: ha nagyon elszalad velük a ló, még az extrabrutális gyrocopter is a repertoárjukba kerül, mely természetesen egyet jelent az unszimpatikus területek s az azokat csúfító elemek baráti alapon történő szőnyegbombázásával.

THE MECCS

REG • TEL • BAZ • GORDON • BENNET





Sea Reaper

A jó öreg mágiával s titkos tanokkal kokettáló népek ők, kik tengeri eredetüknek köszönhetően otthonosan mozognak a vízben, vagy ha épp úgy tartja kedvük, pusztító tornádókat hívnak életre a Szigeten. Tucatnyi igen meggyőző spell tartozik az egyszeri Sea Reaper repertoárjába, kezdve az időlassítástól egészen a még Kabutot is temporálisan összetöpörítő, „húzd már össze magad, lécci" kezdetű rigmusig. Természetesen ők is képesek fegyvereket használni, ám sejthető módon nem akkora hatásfokkal teszik ezt, mint a kifejezetten erre szakosodott Meccarynok. „Mágiafree" arzenáljukat mindenesetre két igen impresszív darab jelenti: egy jóképű villámokat szóró kard, illetve egy íj. Az előbbi értelemszerűen inkább csak közelharcra ajánlott, noha az Igazán Sikkes Sea Reaper nem szívesen fanyalodik holmiféle vagdalkozásra.

Tessék kipróbálni az „f" betűt is, mely a Reaperek speciális nézőpontjára kapcsol — érdemes. A jetpack megfelelője itt egyfajta Reaper turbó, melynek segedelmével egész kellemes sebességre kapcsolhatunk — hij, de jó lenne, ha lehetne sikoltozni ilyenkor, mint egy Banshee — hát lehet is: az egyetlen szépséghiba, hogy azt a pléjernek kell produkálnia.

A hátramaradt definíciók — értsd belső nézet, alapvető mozgásfunkciók stb — természetesen megegyeznek a Meccarynoknál megismertekkel.



▲ Kucc.

Kabuto

Az ősöreg behemót igen méretes egy darab, kinek kolosszális termetéhez csupán agresszivitása mérhető. Harcmodora ennek megfelelően leginkább a talppal avagy ököllel történő széttrancsirozás szépségeiben látszik kikristályosodni, ám egy ekkora adag lénynek sejthető módon némi elemózsiára is szüksége van: a szegény kis Vimpeket nem átall a galád Gigász kettesével az arcába tologatni, s előszeretettel fogyaszt Smartie-kat is.

Kellő Smartie benyelését követően ráadásul képessé válik megidézni rettentő fattyát, ki sejthető módon jókora lelkesedéssel vág bele a Kabuto által preferált létformák hathatós gyötrelmezésébe. „X" gomb. Jobb egérgombbal kaphatjuk el leendő áldozatainkat, sőt lehetőségünk nyílik takarékossági megfontolásból valami kövérebb cafat húst Kabuto agyaraira illeszteni, amit majd az alkalmasnak vélt időben el is fogyaszthatunk energia pótlás címén. Kabuto továbbá szívesen jelzi jelenlétét s aktuális kedélyállapotát különféle bömbölésekkel is, melyeket az Insert, Home és Page Up billentyűkkel vezethetünk elő a Gigász roppant torkából. Space-re futásnak ered a kis drága, míg bal Shiftre átadja magát az adrenalin képezte jótékony homály intenzív élvezetének.

Az Alt ugrik, s van itt még pár figyelemreméltó adottság, melyek ezennel természetesen meglepetésszámba mennek.



Akik már jó ideje itt vannak

A Sziget lakosságához természetesen hozzátartozik az élővilág is. Ezen lények üdvözlendő módon más-más vérmérséklettel s habitussal rendelkeznek, így nem feltétlenül kell mindenre s mindenkire rárontanunk. A lények fajtáit mindazonáltal meglehetősen kevésnek tartom. Intelligenciájuk azonban egészen figyelemreméltó: próbálnak minket bekeríteni, vagy ha súlyosan sérültek, menekülőre fogják a dolgot. A megcsukott egyedeket mindig érdemes vizsgálódás tárgyává tenni, hiszen azok gyakorta ejtenek el haláluk pillanatában mindenféle hasznos kis kütyüt, kezdve a lőszeren át egészen az extrákként deklarálható gránátokig, aknákig.



▲ *Nézd! Egy háromfejű majom!*

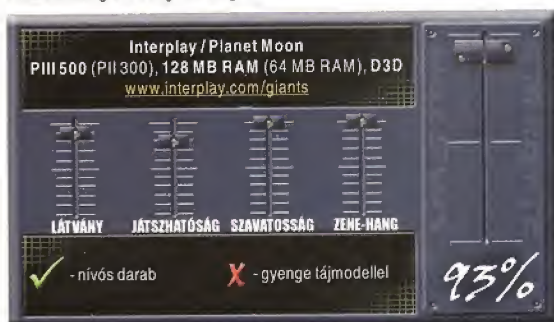


Bizonyos monsztrék leírtását mindig ugyanazzal jutalmazza a játék, így érdemes fontolóra venni, kit-mikor s miért fosztunk meg életétől.

Óriási?

Igen. Én megadom neki, hogy az. Annak ellenére is, hogy láttunk már hasonló igényességgel megtervezett világot — lásd Outcast — a Giants minden elvárásunknak megfelelni látszik. A grafika még a felsorolt hiányosságok ellenére is igen erőteljes, a zene, s az effektek pedig egyaránt hibátlanok. A modellek számos pótcselekvést ismernek, s temérdek szituáció érzékeny beszólásuk van — s ez jó. Ugyanakkor itt vannak a dögunalmas kihagyott ziccerek, mint pl: „mééé' nem esteledik rám sohaaaa?". S csak remélni tudom, hogy nem az lenne a válasz, hogy: „Viccelsz?! Akkor hogy csinálunk Lens Flare effektet?!"

by GyZ



HELLBOY

A pokol mind a kilenc bugyra...

Kevesen tudják rólam, hogy majd tizenkét éven keresztül, valóságos megszállottja voltam a képregényeknek és azoknak a különböző folyóiratoknak, melyek ezzel a témával foglalkoztak. Már-már vérre menő csatákat vívtunk a haverokkal, az újságárusoknál minden hónapban csak egy példányban felbukkanó PIF magazinokért. Eszméletlen relikviának számították a föld alól előkapart vagy külföldről becsempészett SPIDERMAN, SUPERMAN, HULK, ASTERIX & OBELIX, LUCKY LUKE (Talpraesett Tom) képregények.



Az már csak hab a tortán, hogy ezek mindegyike, valami északi nyelven (kivéve Asterix & Obelix, Lucky Luke, ezek ugyanis magyarul jelentek meg) és véletlenül sem angolul íródtak, ezért ha akartuk sem bírtuk volna őket megérteni. Általános iskolásként sokszor álmodoztam róla, hogy egy hatalmas képregény gyűjtemény tulajdonosaként fogom leélni a hátralévő életemet. Aztán az idő múlásával betört hozzánk a Marvel képregény óriás és elárasztotta a piacot a fentebb megemlített kiadványok némelyikével és még jó néhány másikkal is. A Marvel mellett már nem volt ennyire ismerős Mike Mignola neve. Ő ugyanis a Hellboy szellemi és szülőatyja is egy személyben. Ezek a magazinok valamikor (sajnos pontos adatom nincs róla) a 90-es évek elején jelentek meg először, az azóta már nagyipari céggé nőtt Dark Horse Comics kiadásában. Főhősünk a Hellboy névre hallgató, vörös bőrű félig ember, félig ördög kreatúra. Különös jelenségnek számított az emberek között, hiszen a pokol szülötte lévén mérhetetlen gonoszságot tételezhetnénk fel róla. Ennek ellenére, nagyon is emberi érzésekkel ruházták fel a kiagyalói. Visszataszító külseje ellenére szembeszállt a gonosszal, amiben társai és barátai mellett, a fegyverek voltak segítségére. Az első ilyen, a világegyetem legkeményebb kőzetéből készült ökle, amellyel bárkire halálos csapásokat képes mérni. A magazinok mangás beütése, elég gyorsan megkedveltette magát az olvasóközönséggel. Jelenleg a Hellboy, Amerika egyik elég előkelő helyen álló képregény sorozata, amiből több évkönyv mellett már animációs film is készült. Az utóbbi két évben pólók, sapkák, poszterek, akció figurák, és az Internet segítségével, már online képregényt is kiadtak belőle. A távlati tervek között 2002 környékén filmforgatást is tervez a Dark Horse Studio. Bővebb információt a www.hellboy.com webcímen találhatok.



▲ *Azt hiszem rossz gombot nyomtam meg...*

Első benyomá(SOK)k

Amikor először láttam a képeket a Hellboy-ból, egy jó kis program képe bontakozott ki előttem, amivel biztos eltöltök néhány játékkal teli napot. Soha nem mondok véleményt egy programról, amíg ki nem próbálhattam azt, ezért egyáltalán nem adtam alapot azoknak a külföldi „első látásra" cikkeknek, melyeket a legelső béta verziókról készítettek az ítészek. Pláne béta verziókról. Lehet, hogy teljesen más játék lát napvilágot a végső kiadáskor (lásd, a harmadszorra újraírt Duke Nukem Forever-t).

Aztán az idő múlásával, kezembe akadt egy ECTS demó és egy kilopott tesztverzió, eléggé megtépázott példánya is. Mit is mondhatnék? Elbizonytalanodtam.



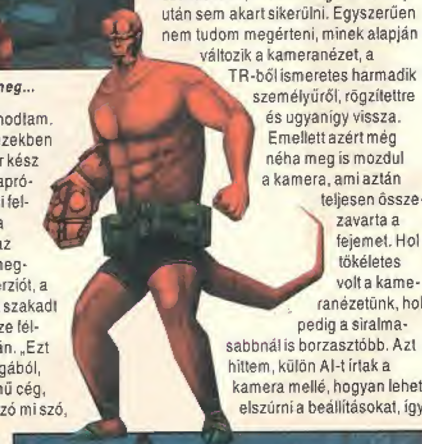
▲ *Rossz kisfiú voltál, ezért Emma néni elfenekel*

A leírtak szerint, ezekben a játék gerince már kész volt, csak néhány apróság és optimizálási feladat volt még hátra a kiadásig. Amint az egyik jó barátom meglátta a végleges verziót, a következő mondat szakadt ki belőle, mindössze félórányi kínlódás után. „Ezt tudta kiizzadni magából, egy olyan volumenű cég, mint a Cryo???" Szó mi szó, bizony hasonló kifakadásokra ragadtatta el magát KeFe mester is, pedig ő aztán tényleg elkötelezettje a fent említett Francia csapatnak.

A kiadó neve mellé odabiggyesztett North America felirat, azért sejteti hogy valószínűleg egy leányvállalat vagy valami hasonló első szárnyrezdüléseiről (vagy halálhörgéseiről) lehet szó. Azt egyikőnk sem hajlandó ugyanis elhinni, hogy mindezt komolyan is gondolták a programozók és a Cryo vezetői.

Ha lehet, akkor külön részekbe szedném a kifogásokat.

Először, az irányítás és a harc. Elég hosszú idő kellhet a megszokásához, nekem még három nap után sem akart sikerülni. Egyszerűen nem tudom megérteni, minek alapján változik a kameranézet, a TR-ből ismeretes harmadik személyűről, rögzítettre és ugyanígy vissza. Emellett azért még néha meg is mozdul a kamera, ami aztán teljesen összezavarta a fejemet. Hol tökéletes volt a kameranézetünk, hol pedig a siralmasabbnál is borzasztóbb. Azt hittem, külön AI-t írtak a kamera mellé, hogyan lehet elszúrni a beállításokat, így





▲ *A varázslatos célzás. Szemtengelyferdülés rulez!!!*

HELLBOY





▲ *Gyere bébi, ölelj át...*

bosszantva a játékost. Az alapból a kezünk ügyében lévő pisztoly azonban minden téren elviszi a pálmát. Amikor elővettem, úgy gondoltam, talán még használni is tudom majd. Nos, tévedtem. A nézet ilyenkor a emberünk bal válla mögé kerül, de úgy mintha ráülnénk arra. A baj csak az, hogy ha megmozdítjuk az egeret, akkor a nézet fix marad, a kéz viszont mozog. Ember legyen a talpán, aki képes így célozni. Egyszerűen használhatatlan. Hatvan golyót lőttem el anélkül, hogy csak egy is célba ért volna.

Az elpusztíthatatlanul erős kőzetből készült öklünkkel, még ennyire sem jutottam. Nem tudom szavakkal leírni azt a borzalmas kínlódást, amivel elértem három-négy ellenfelem megpurcantását. Tisztára hülye az egész harcmodor, minden pont ellenkezőleg működik, mint ahogy azt elvárnánk.

Az aktiválható gombok, kapcsolók megtalálása is külön művészet. Semmi sem jelzi a jelenlétüket, találomra kell próbálkozni azokon a helyeken, ahol sejtjük őket. Olyan sötét néhány rész, hogy szinte lehetetlen megtalálni őket. Természetesen az opciókban véletlenül sem



találtam gamma korrekciót.

Másodszor, a grafika. Maguk a pályák viszonylag elmennek, de a mai játékokhoz képest a kidolgozottságuk egyenlő a nullával. Semmi különlegesség nincs, a poligonok



száma a fele a manapság megszokott mennyiségnek. Ellenfeleink kinézetéről is csak ugyanezt mondhatom el.

Amikor kiválasztjuk a 3D-s szabványt, a játék a rendelkezésre álló legjobbat ajánlja nekünk. Ha valaki rendelkezik GeForce-al, (vagy bármilyen más GPU-s kártyával) akkor futtathatja hardware-s T&L-el is a programot. Csak azt nem értem, hogy minek, amikor az egész program egy voodoo egyes színvonalát üti meg grafikailag. Az olyan játékok pedig, mint a Q3A RIVA TNT-n 35-40 frame-mel futtathatóak.



▲ *Sarah egy kicsit megilletődött. Hát igen, a méretek...*

Harmadszor, pedig a játékmenet. Az összes rosszindulatomat félretéve, ez a leggyengébb pontja a programnak. Egyszerű és tökegyforma pályák tömkelege áll előttünk. Temetőbe be, temetőből ki, kriptába be, kriptákból ki, és sorolhatnám a végtelenségig. Csak néhány apróságban töri meg az egyhangúságot, egy-egy templom vagy sötét udvar és utcarészlet, halvány gázlámpákkal megvilágított fénye. Direkt a legvégére hagytam a számomra egyik legfájóbb pontot, a mentést.

Nem értem, mi a francért kellett egy PC-s játékba beletenni, a konzolokra jellemző, „bolyáknál mentegetünk" koncepciót. Akkor inkább ne is legyen mentés, csak minden pálya között. Utálatos keresgélni ezeket a marhaságokat. Ugyanezt tapasztalhatták a konzoljátékosok a TR III-nál is, szerencsére a PC-s verzióban mindenütt lehetett menteni.



Békésebb vizeken

A sok rossz mellett azért akad néhány dicsérendő tény is. Az első ilyen például a zene, ami szép és hangulatos, nagyon jól illik a játék sötét és búskomor hangulatához.

Bár nem nagy durranás, de a készítők egynéhányszor megpróbálkoztak egy kis humorral is. Sajnos ezek nagy része inkább a szövegekben hangzik el, ezért lehet hogy nem mindenki fogja őket érteni.

Némely pálya tartalmaz egy kevés agymozgatást igénylő feladatot, viszont senki ne gondoljon valami észvesztő rejtvényre. Mindezekkel inkább színesíteni szerették volna a játékot, és nem nehezíteni, azt megtették az irányítás és az említett bosszantó hiányosságokkal is.

Őszintén mondom, hogy önként jelentkeztem a Hellboy tesztelésére. Sajnos azonban csalódást okozott a játék, beleestem a „túl sokat vársz, de keveset kapsz" szindrómába.

Mindenesetre úgy gondolom, hogy a program egy ideig kikacsolódást nyújthat a fiatalabb korosztály képviselői számára. Ha most 8-12 éves lennék, talán másképpen látnám a dolgokat. Viszont az idősebb korosztály azon tagjai, akik a keményebb mászkálós és 3D akciójátékokhoz szokták, jobban teszik ha kihagyják az életükből a Hellboy-t és inkább elővesszik a Blair Witch valamelyik részét.

-Uriel-

Cryo Interactive / Cryo Studio North America
PII 300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D!
www.hellboy.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓
- hangulatos zene
- viszonylag kis gépigény
- vérmentes játék

X
- siralmas irányítás
- siralmas összhatás
- siralmas játékmenet
- ...siralmas

52%

American McGee's Alice

Alíz (rém)Álomországban



Egy mese, ami mindnyájunk számára ismerős, amit nemcsak mi, de már dédapáink is olvastak gyerekkorukban. Ha valaki mégis lemaradt volna erről az egyik legismertebb gyermekmeséről, az is láthatta számtalan film és rajzfilm feldolgozásban, arról nem is beszélve, hogy megszámlálhatatlan mű utalt az Aliz történetre, vagy merített belőle ihletet (ez a Biblia és Shakespeare művei után a harmadik leggyakrabban idézett írás). A mesét Lewis Carroll néven egy zseniális feltaláló és matematikus, Charles Lutwidge Dodgson írta. Noha ez a legismertebb műve, nagyon sok találmányát látjuk és használjuk nap, mint nap. A matematikán belül leginkább a logika terén jeleskedett, a művet is a sok logikai feladvány teszi igazán érdekessé a kissé bizarr, mégis ismerős képi elemek mellett. Mint minden zseninek, Carroll-nak is volt némi beütése, hasadt személyiség volt, sokat foglalkozott az étkezés rituáléjával és szerette az ismerősei kislányait meztelenül fényképezni a kertjében teázás közben (ezek a motívumok is mind fellelhetők a műveiben). Az egyik kislány, Alice Liddell, aki az oxfordi egyetem (ahol Carroll tanított) dékánjának lánya volt, ihlette az Aliz történetet, neki is íródott a mese. A szemfülesebbek egyébként felfedezhetik Carroll képét az Options menüben Aliz mögött.



A mű public domain, azaz köztulajdon, így különösen jól választott American McGee, amikor úgy döntött, hogy játékot csinál belőle, ugyanis nem kellett jogdíjat fizetnie utána. American, akinek valóban ez a keresztneve, egy átlagos lótifuti volt különféle munkahelyeken, a híres id Software-nél is, amíg ott lehetőséget nem kapott, hogy belekóstoljon a pályatervezésbe, programozásba és egyéb játékgyártási munkafázisokba. Akkor indult el a karrierje, és kiderült, hogy Levelord barátja mellett ő a legjobb 3D-s pályatervező a játékiparban. Természetesen, mint a legtöbb id alkalmazott, idővel lelépett a cégtől, sajátot alapított és saját fejlesztésbe fogott, ez lett a szerényen maga után elnevezett American McGee's Alice. American, ahogy a legtöbb saját céget alapított volt id dolgozó, szintén John Carmack Quake 3 engine-jét licenszelte a játékhoz, továbbá olyan embereket gyűjtött maga köré, mint a pályatervezés királya, Levelord, és Chris Vrenna, a Nine Inch Nails volt dobosa.


▲ Hű de véres egy kártyaparti...

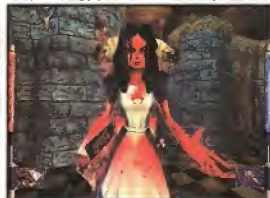
A játék

A sztori elég bizarr, ahogy azt el is vártuk tőle az előzetesek alapján. Úgy kezdődik, hogy Aliz otthona leég, elveszti a szüleit és kis híján ő maga is odavész. A bűntudat, amit amiatt érez, mert nem segített a szüleinek, és a sokk hatására mély depresszióba esik, felvágja az ereit és a Rutledge tébolydában köt ki. A személyisége is kettéhasad, a sötét énje, mint Szívkirálynő felforgatja és egy veszélyes, kegyetlen világgá teszi az álomvilágát, Csodaországot. A jó Aliz ekkor alámerül az álomvilágába, hogy rendet rakjon ott és így egy füst alatt az elméjében is. Nagyjából ez történik a bevezető „való világában", aztán Aliz átkerül Csodaországba, ahol barátai — a fehér Nyúl, aki mindig siet valahova, és Cheshire, az agyontetovált, széles mosolyú, rébuszokban beszélő macska — már régi ismerősként üdvözlik, hiszen a játék Lewis Carroll két meséjének folytatása. Cheshire-t egyébként bármikor segítségül hívhatjuk, ha elakadunk egy-egy rejtvénynél — ha túl sokat nem is segít, a rébuszaiban mindig elrejt pár hasznos tanácsot.


▲ Van kedve valakinek egy parti 3D sakkhoz?

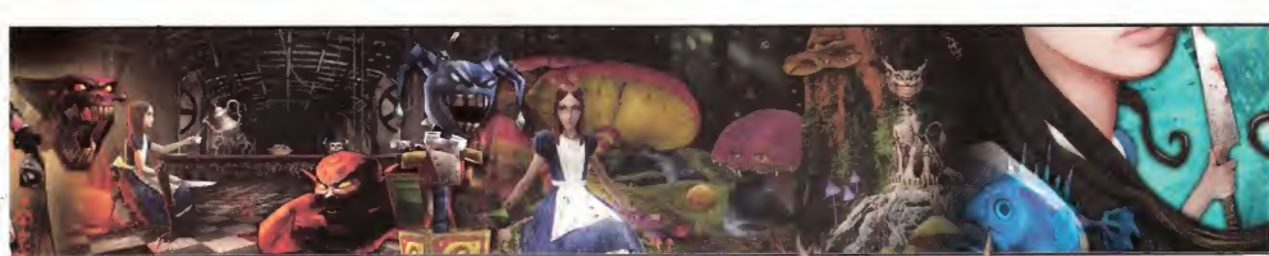
A játékban természetesen Alizt irányítjuk, Tomb Raider szerű külső nézetben, ám a PlayStation-ös MediEvil-t és Tim Burton Nightmare Before Christmas című bábfilmjét idéző pályákon. A játékmenetet is leginkább talán a Core játékához lehet hasonlítani, főleg az akción, harcon és előrehaladáson van a hangsúly, de vannak kisebb kaland részek is és nagyon sok logikai feladvány, puzzle. Utunk során, miközben a Szívkirálynő felé haladunk Csodaországban, hogy végezzünk vele és rendet rakjunk, rengeteg, az eredeti történetekből ismert ellenséggel és baráttal találkozunk. Az említettek mellett még segítségünkre lesznek a fehér sakkfigurák, Gryphon, a félig sas, félig oroszlán hadvezér, egy öreg törpe a repülő szerkezetével, Teknősbéka (Turtle), aki nekünk adja a páncélját, miután segítünk neki, és a bölcs Hernyó (Caterpillar), aki mindig vízipipát szív. Természetesen az ellenfelek is mind ismerősek lesznek az eredeti meséből. Nagy számban lesznek kártyalap katonák, kisördögök, vörös sakkfigurák, gyilkos virágok, kétéltű sétáló halak, robotok és rovarok. A nagyobb pályafőnökökben pedig felismerhetjük a kegyetlen Hercegnőt (Duchess), a precizitásra törekvő óramániás Őrült kalapost (Mad hatter), Jubberwock-ot a szöcskét, a két kövér őrült testvért Tweedledee-t és Tweedledum-ot (a készítők szerint őket volt a legnehezebb megalkotni) és természetesen minden gonoszok leggonoszabbikát, a szívtelen Szívkirálynőt. Találkozhatunk még passzívabb szereplőkkel is, mint a vihogó őrült gyerekek, akik néha csirkeként viselkednek, és a buta, félig robottá átalakított patkányok.

A fegyvertárunk is eléggé rendhagyó. Alapban egy jókora véres konyhakés-











▲ *Kalpagos barátunk szép nagyra nőtt*

sel apríthatjuk az ellent, ennek két módja van, mint a legtöbb fegyvernek, szúrhatunk vele és dobálhatjuk, ám ez utóbbi esetben nagyon lassan kapjuk vissza, várnunk kell az újabb dobással. A fegyverek többségét egyébként fejleszteni is lehet. A kártyapakli amolyan lőfegyverként funkcionál, a háromfajta varázsbot egyikével jéggé dermeszthetjük az ellenséget és jégfalat hozhatunk létre, egy másikkal nagyokat üthetünk és krikettütőszerűen krikettlabdával is megküldhetjük a támadóinkat, a harmadik a szuperfegyver, amivel lézerszerűen tüzelhetünk egy pontra, vagy robbanássorozatot indíthatunk. Ezek mellett van egy „jack-in-the-box"-unk is, ami egy dobozból kiugró meglepetés bohóc, természetesen ez, ha eldobjuk, kis idő múlva felrobban. Éles shuriken-szerű csillagokkal is dobálózhatunk, és lövöldözhetünk a mordállyal is (blunderbuss). Továbbá az Őrült kalapostól szerezhetünk egy olyan zsebórát, amivel rövid időre megfagyaszthatjuk az időt magunk körül. Végül a dobókocka is egy érdekes eszköz, ez egy portálon keresztül démonokat idéz meg, amik, ha nem vagyunk egyedül, helyettünk a támadóinkra rontanak rá.

A játék minden tekintetben király anyag, de talán American McGee és Levelord, a pályatervezők alkották a legnagyobbat. A legtöbb játékban manapság megszokhattuk, hogy ugyanazokat az elemeket másolják a többi játékból és önmagukból, továbbá a pályák textúrákat és építészeti stílust maximum zónánként váltanak. Ezzel szemben az American McGee's Alice-ben nagyon sok eredeti elem és ötlet van, semmi sem ismétlődik, még pályán belül sem. Ahogy haladunk előre, minden sarkon új látvánnyal és trükkös feladvánnyal találkozunk, ez a két úriember tett róla, hogy a játék ne legyen unalmas, mint az átlag. Számomra talán ez a legfontosabb — és gondolom ezzel nem vagyok egyedül —, hogy a pályák sok felfedeznivalót tartogassanak számomra, ezért megemelem a kalapom eme játék előtt. Egyébként az Alice 37 pályát tartalmaz, 9 főbb zónát és Quake-szerűen több nehézségi fokozatot, így többszöri újrajátszás után sem válik unalmassá.



▲ *Alice repülni tanul...*

A motor és technológia

Noha az Alice a játékipar jelenlegi vezető motorját, az id Software Quake 3 engine-jét használja, mégis ez húzza le picikét az összhatást. Az anyag technikailag mintha a Heavy Metal FAKK 2 testvére lenne, hiszen ugyanúgy külső szemszögű akció-kaland, szintén Q3 engine-nel, és ugyanúgy nagy gondok vannak az irányítással is. Mivel a motor elsősorban első nézetes (first person) játékra íródott, az irányítás nem állja meg a helyét annyira ebben a külső szemszögben. Az alapkiosztásban egérrel és billentyűzettel kell játszani, ez nagyon nehéz, maximum igazán profi Quake-eseknek áll kézre. Szerencsére át lehet definiálni szabadon, de még úgy sem lehet elérni azt a tökéletesen optimális irányítást, amit a külső szemszögű (third person) játékok királya, a Tomb Raider bevezetett. Valószínűleg a néhol kicsit pontatlan ütközésfigyelés, és az, hogy figuránk nem elég sok fázisban lett animálva szintén ilyen Quake betegség. De a Quake 3 engine emellett arról is gondoskodik, hogy hatalmas, nagyon részletes, bump map-es (kitüremkedő textúrás), fantasztikusan látványos pályákat varázsoljon a szemünk elé, így az apróbb hibái megbocsáthatóak.



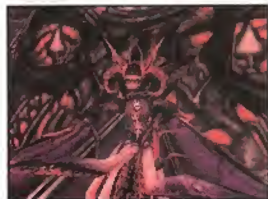
Összevetve

Az American McGee's Alice az apróbb irányítási gondok mellett is szinte tökéletes játék, az irányítást pedig meg kell szokni. Minden kezdő Quake-es is idegenkedik az egértől, pár nap alatt mégis belejön. A fantasztikus látványról, a megunhatatlan, trükkös és tökéletes pályákról, továbbá a sötét és bizarr hangulatról csak felsőfokban lehet nyilatkozni, ezek miatt a játék mindenképp a 2000-res év egyik legnagyobb durranása.



Credo





Electronic Arts / Rogue Entertainment
PII 300 (P233), 128 MB RAM (32 MB RAM), OpenGl!
www.alice.ea.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - sötét hangulat
- tökéletes grafika és történet
- csúcs pályatervezés

✗ - elég gyenge irányítás
- gigászi save file-ok
- Alice animációja nem elég részletes

97%

Freedom: First Resistance

Pssszt...Viva la Revolucion!

Létezik egy angol szó, mely egyszerre fémjelez egy igen zsíros posztnukleáris szerepjátékot, illetve annak magyar megfelelőjének hallatán nagy szörnyűségeket sejt az egyszeri humanoid — ez a szó a fallout.

Jelentése: atomcsapadék. Hidrogén, illetve atombombák pukkanását követő epikus kísérőjelenség ez, afféle Fekete Eső, melynek radioaktivitása sem igazán tart a nullához — persze, a skorpiókon kívül ez már kit érdekel akkor...

A cím mindenesetre telitalálós, csakúgy mint a mögötte álló RPG — mely eddigi két epizódjának behatóbb ismerete hozzá is tartozik az alapműveltséghez — nem csoda hát, ha a klasszikus mű idővel új próbálkozások inspirációjaként is az orcánkba tekintget. Naja: mintegy.

A Fekete Eső elmarad

A Freedom készítői bölcsen (?) tartózkodtak az originális „fallóútmedmeksz" — féle nyomvonaltól, mely szerint ugyebár Harmadik Világháború, Apokalipszis, Mutánsok, „életed-egy-kanna-benzinért", s idegen hódítókat szakajtanak a Föld nyakába atombombák helyett. A konklúzió mindenesetre hasonlatos: a lakosság tetemes része a támadásokban jobblétre szenderül, a városok s a bolygófelszín alapvető képe pedig természetesen egy úthenger kezelte méregpizzához hasonlít (az pedig nem túl szép látvány...) míg a túlélők a Fallout Vaultjaihoz hasonló, föld alatti karanténokba húzódnak vissza — lévén a felszínt már az Idegenek, illetve a velük szentségtelen módon lepaktáló Békeőrzők szerencséltetik jelenlétükkel. Így sejthető, hogy a felszínre merészkedő elemeket karácsonykor s egyéb ünnepnapokon visszatessékelik szépen a föld alá, míg alapkiosztás szerint azonnali élettől való megfosztást helyeznek kilátásba. Szóval naivan kedves világ ez itt.



Pánikra semmi ok: (tapsot az optimizmus ilyetén fokának...) minden diktatúra megszüli idővel a maga ellenségeit, hogy azok aztán mindenféle ultrakétes paktumok jegyében kezdjenek azon elmélkedni, miképp is lehetne változtatni a szinten. Nincs ez másképp a Freedomban ábrázolt világ esetén sem: a helyi kétesek az igen fantáziadús Ellenállás nevezetű mozgalom kötelékébe tartoznak, s elvárható módon szemmel tartják azon talentumokat, kiket érdemesnek, sőt ajánlatosnak vélnek beszervezni. Főhősnőnk, Angel is felkelti figyelmüket — az indok kifejezetten koherencia-terhes, hogyaszongya: „Tetszik nekünk, ahogy viselkedsz." Hoho. Mit tehetett szegény lány? Felfújta a falra, hogy „Ripley Rulez?" — Nna, mindegy — lényeg a lényeg: legelső s legfőbb feladatunk egyáltalán eljutni az Ellenállás főhadiszállására, hogy csatlakozhassunk az Ügyhöz, ugyebár...

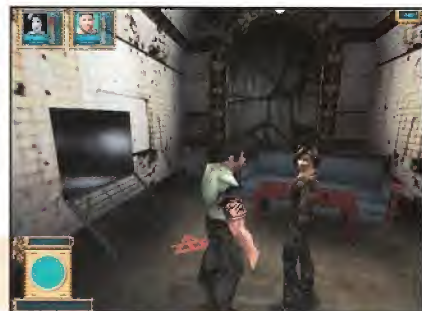
Ez one

Mint azt a szemfülesebbek már a képekből sejteni vélik, a Freedom követő nézetet használ, s furmányos módon a Giants mintájára „wasd"-al irányíthatjuk a szereplőt. Az autorunt s az invert mouset alapból érdemes is bekapcsolni, mert a jobbérzésű Ellenálló FPS-hez szokott egere csípőből lelkibeteg lesz a default beállítástól.

A progi alapvetően ízlésesen elegyíti az akció s adventure elemeket, jóllehet utóbbiakat azért érezhetően úgy súlyozták, hogy a kevésbé tanult tengerentúli kollégák is viszonylag frusztrációmentes kihívásokkal szembesülhessenek. Példa következik: gyanútlanul besétálunk egy szanált metrószerelvénybe, s az ajtó azonmód ránk is csukódik. Hú, atompara: csapdába estünk — az objektíváink újabb ponttal frissülnek: „menekülj meg a scavengerek csapdájából, ha tudsz!" Hát lássuk csak: adott egy lemerült ajtónyitópanel, plusz három lépésnyire van egy ülés, rajta egy ajtónyitópanel-töltővel. Szóval, kemény dió...

Az adventure elemeket ennek ellenére sem szívesen szapulnám, hiszen tetemes számuknak s szórtságuknak köszönhetően elmondható, hogy valóban színesítik a játékot, s mint ilyen, sikerrel teljesítik célkitűzésüket.

Legmeghatározóbb feladatunk az egyes térképek hathatós felderítése, lévén gyakorta kapunk „találd-meg-őt-vagy-ezt-meg-azt" szerű missziókat A térképet az „m" gombbal hívhatjuk meg, a számos kezelőfunkciónak köszönhetően pedig hatékony módon tehetjük azt



▲ Te Géza...ez a Kandi Kamera!

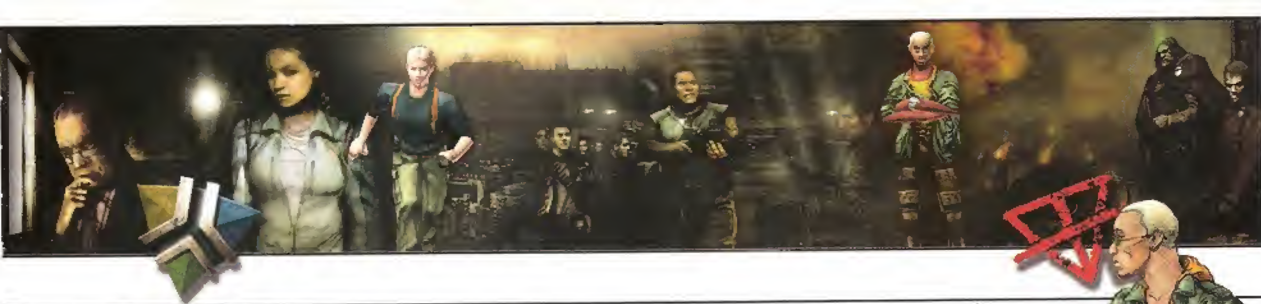


▲ Ilyenkor persze sehol egy ellenőr...





▲ -Akarod, hogy beszéljünk róla...?





▲ *Márpdedig én el nem megyek a lakberendező nélkül!*

vizsgálódások tárgyává, továbbá itt futhatjuk át aktuális teendőinket is. Az adventure jelleget erősíti az NPC-kkel való konzultáció, melyek során a számbillentyűkkel határozhatjuk meg az általunk preferált kinyilatkoztatást. Persze célszerű az összes topicot ellőni, amennyiben lehetőségünk van erre. Beszélgetni s interaktolni is akkor tudunk, ha az aktuális személyt, avagy tárgyat valami olcsó parajelenséghez hasonlatos „glowgolyhó" övezi, a többiek csak a békés statiszta szerepét vállalták be.

A felszínre lépve már be kell kalkulálnunk az összetűzéseket is — hát, ez nem valami nagy ördöngősség: vagy én vagyok hatalmas Mortal szaktekintély (még ma is tudom Scorpion Brutalityjét, bleeee! ☺ vagy csak rosszul súlyoztak valamit a fiúk, de tény: egy szál gumibottal vertem halomra hat-hét Békeőrzőt már az első körutam alkalmával. Csak trükközni kell egy kicsit: rázúzok, szaladok, rázúzok, szaladok... aztán idővel leül szegénykém.

A lecsitítottakat természetesen érdemes átkutatni, ha van rá lehetőség. A nálunk lévő tárgyakat a „q" gombbal nézhetjük meg, illetve vehetjük kezünkbe. Ezen alapszik a use szisztéma is: ha egy ajtót akarunk kinyitni, csak a megfelelő kulcsot kell elővennünk, majd Space-t nyomni.

Idővel több karakter is az irányításunk alá kerül, ilyenkor a Tab-bal tudjuk kiszelektálni a nekünk aktuálisan szimpatikus arcot, s hogy a többiek se maradjanak le, azoknak az „r, f," illetve „v" gombbal adhatunk utasítást a követő üzemmód bekapcsolására. Vagy, ha szólózni óhajtanánk, akkor szakítsuk meg a láncot: tessék vizsgálni a karakterképek alját!



▲ *Mr. Satriani? Egy autogramot, lesz szíves...*





▲ *Nem baj...a pitédet úgyis utáltam.*

A sikeres missziót követően újabb eligazítás következik újabb misszió ígéretében. Itt jön a legjobb: a progi rendszerint több lehetőséget kínál, merre szeretnénk folytatni kalandozásainkat, s ez örvendetes. Nem?!

És mondd: jól néz ki?

A modellek alapvető megvalósítása a legnagyobb jóindulattal is csak középszerűnek mondható - a polygonokat valamiért igen szűkmarkúan mérik errefelé: az utakat szomorító autócsodák mind-mind a helyi sajtolóból szöktek meg, s Angel ölelése is elég szúrós lehet. Mozgásuk viszont tetszetős, kivételt képez a „bengaállat" modell Kingpin szerű „szójjá'be!" dülöngélése, amit itt olyan szinten sikerült túlspirázni, hogy egyértelművé válik: az Idegenek nem óhajtják visszahozni a szesztilalmat.

A dialógusok karakterkezelése egyébként is az egyik leggyengébb pont: a konzultáló felek mindenfelé tekintgetnek, csak éppen egymásra nem — gyakori jelenség, hogy Angel még büszkén gesztikulálgat, bizonygatva, micsoda kidolgozott szereplő ő, csak a szája van csukva már jó öt másodperce.



A pályaépítkezés fakó, depresszív mivolta azonban méltó módon tolmácsolja a posztnukleár — filinget, a textúrafelhozatal pedig kellően gazdag s sokrétű.

(Noha akad néhány borzasztó megoldás ezen fronton is — aki mindenáron csuklani szeretne, vizsgálja meg a Vaultok s a metró reklámfeliratait, hehe...)

A szinkronhangokat nyilván helytakarékossági megfontolásból alacsonyabb frekvenciákon vették fel mint a videókat, s szerencsés módon elfelejtették ezeket hangerő szintjén egymáshoz keverni. Így onnan sejthető, hogy video fog következni, hogy a mélynyomó egy óvatlan pillanatban leküldi a hajunkat, hogy aztán kapkodhassunk utána, vagy a hangerő szabályzóhoz — vagy mindkettőhöz, kinek mi tetszik.

A zene korrektnek mondható: szituációérzékeny is, jól hangszerelt is, szóval alapvetően rulezik.

Mint ahogy az egész progi is rulezik: noha az általa ábrázolt világ elnagyolt, túlontúl is fekete — fehér alapokon s viszonyokon nyugszik, s azért igen nagy mértékben hiányzik egy olyan jófajta Deus Exes forgatókönyv — az éppen ebből adódó átláthatósága s emészthetősége révén könnyed, kellemes apokaliptikus ámokfutás ez.

De a Fallout az mégiscsak Fallout maradt.

by GyZ

Red Storm / Red Storm
PII 300 (P200), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D
www.redstorm.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - kellemes elegy
✗ - kispohárban

79%

ARTUR'S KNIGHT ORIGIN OF EXCALIBUR



A Szent Grál? Mi nem láttuk. (S tényleg nem látták.)

Létezik egy korai Metallica nóta, melyet H.P. Lovecraft Cthulhu mítosza inspirált, s melynek címe: The Thing that should not be, mely magyarul kb. annyit tesz: „minek nem szabadna léteznie...". Kellett nekem mondanom, hogy Cryoék összeszedhetnék magukat: alig hevertük ki az Egypt II okozta extralight lelki sokkot, s ők ugyanazon grafikus motorral bedobnak a közösbe egy újabb adventuret. Ami még nem is lenne baj, hiszen múltkor tárgyalt üdvöskénk ugyan hiányosságai, valamint szemtelen rövidsége ellenére is szórakoztató darab volt. Csakhogy — mert már most sincsen túl korán elhinteni — a Cryo ezúttal egy igazi „The Thing that should not be"-t produkált.

Hát szóval nézzük, mi is a színt:

Egyétek s vegyétek. Ezt is.

Miután rákattintottunk a „New Game" opcióra, bejelentkezik a már megismert habisztí-engine, ám ezúttal a készítők nem kegyelmeznek: immár ugyanis volt lelkük az előre renderelt, „műháromdés" textúráikat valós időben számolt szereplőkkel kombinálni. Az ilyesmi már a kilencvenes évek derekán sem számított forradalmi megoldásnak, miután a zseniális Bioforge nevű cyberkalandozás lefektette ezen koncepció alapjait. A Cryo tehát maximum azzal ünnepeltethetné magát, hogy „de kérem, a mi kameránk mozog" — persze a múltkor már kielemeztük, hogy nem mozog itt az égvilágon semmi, csupán kolosszális átverés áldozatai vagyunk. De nézzük csak, mit alkottak karakter modellezés, illetve karakter — világ illesztés szintjén. Nos, többek között ezért vagyok kénytelen az említett Metallica klasszikus címére asszociálni: hát tessék hosszas szemlélődés tárgyává tenni ezt a szerencsétlen, torz, nyomorék polygonalázadványt, mely a játék kezdetekor vonszolja be magát a képbe, s melyet láthatóan két perce hasított ki valami téglatestből egy minden bizonnyal magasan kvalifikált modellező, s mely büszkén hirdeti az őt mozgató matematikai algoritmusok számunkra ugyebár full érdektelen, ám megkérdőjelezhetetlen jelenlétét, s mely a következő történetet beszéli el:



▲ *Az utóbbi idők legkimunkáltabb főmenüje*



Mit vétettem, Uram?!

„Az Úr 1428. évében apám, Enguerran de Coucy bácsikámhoz, Champagne grófjához küldött. Gyermek voltam még, s a kastély hölgyeinek inasaképp tevékenykedtem. Türelmetlenül vártam 12. születésnapomat, midőn tiszteletbeli fegyverhordozóvá avatnak, s végre megismerhetem majd a lovagok legfőbb szabályzó elveit. Ezen áldott nap eljövetelét várva minden egyes reggel tiszteletemet tettem Foulque Mesternél, ki a lovagság minden történetét s legendáját ismerte, s számosat ezek közül papírra is vetett. Az ő hangja beszélte el nekem Arthur Király nagyszerű tetteit s a Kerekasztal Lovagjainak számos legendáját."

Ez idő alatt derék polygonrémünk eltornázza magát a Mesterhez, ki ennek örömére a következő dialógust kezdeményezi az ifjúval:

— Jer, gyermekem! Mely történetet szeretnéd hallani ma reggel? Lancelot, avagy Gawain históriáját?

— Én biz' egyiket sem! Bradwenről, a Vörös Sárkány lovagjáról szólj hozzám, Foulque Mester!



▲ *Csá! Te szeretsz itt lenni?*

— Szerencséd, gyermekem, azon történeteket éppen ma este (lásd később!) fejeztem be. De melyiket szeretnéd hallani?

— Csak Bradwenről beszélj! Senki másról!

— Ám Bradwennek több története is van. Az ember idővel választások elé kerül, s ezeken keresztül új történetei születhetnek. Tudnod kell azt is, hogy az individum történetei aszerint is változhatnak, ha egyazon históriát más szemszögéből s előadásában ismerjük meg.

— Hiszen te magad mondtad, hogy a lovag tettei egyértelműek, s hogy valaki nem cselekedhet valamit s annak ellenkezőjét egy időben.

— Ki tudhatja? Arthur idején a világ merőben más volt, mint napjainkban. Tündérek barangoltak a ködös erdőkben, sárkányok vadásztak ismeretlen mocsarak mélyén, s ogrék tuszkoltak szerencsétlenül járt utazókat hatalmas kondérokba, hogy puhára főzzék azokat (jóérzésű fejlesztők itt játszottak volna be valami videót, de legalábbis zenét — ááá, minek az?).

— Igen, igen! Ezt akarom hallani! Ogrék és kondérok, ogrék és kondérok! Hallgatlak.

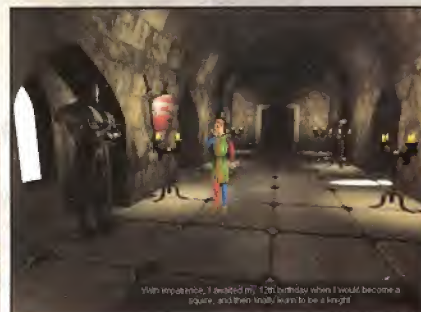
— Azon időkben a világ két Hatalmasság imádata között vacillált: a régi Istennők védelme, s az új idők Istenének jóindulata jelentette a lehetőségeket.

— Hagyd abba, Foulque! Lovagokról, s ne szerzetesekről szólj!

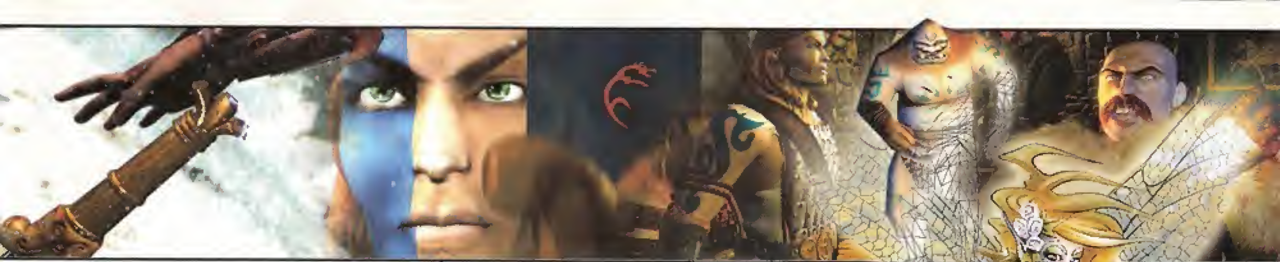
— Mint rámutattam, egyazon személynek több története is létezhet. Bradwen esetében két históriát tartunk számon: a gáláns lovag legendáját, ki kardjával s szívével óvta az ősi idők Istennőinek dicsőségét, s Bradwen, a Paladin történetét, ki szolgálta s védelmezte a Keresztet. Melyiket akarod hallani?

— Mindkettőt, Foulque Mester!

— Egyszerre csak egyet, gyermekem! Válassz egyet most, a másikat



▲ *Tudja a Mester, hogy dohányzol?!*





▲ — Mester! A levegőbe írsz!
— Kuss, még beégünk!

pedig elbeszélem holnap. A vörös könyvben találod Bradwen, a Kelta legendáját, míg a fehér Bradwen, a Paladin legendáját tárgyalja. Válassz egyet, s hozd ide nekem!"

Nesze...

Az ötlet, mi szerint a program a különböző könyvek kiválasztásával két külön történetet kínál fel, egészen elegáns és figyelemreméltó. Ott kezdődnek az igazán súlyos gondok, hogy a fehér könyvet kiválasztani nem egyszerű, mert — ne tessék nevetni — a program hajlamos megfagyni ezen könyv körzetében, s egyetlen megoldás a programból történő kilépés majd újraindítás. Persze elszánt játékosok többszöri próbálkozás után eltalálhatják azt az egy pixelnyi beállítást, melynél az ifjú leemeli a könyvet — ám ők se feltétlenül jutnak messzire, mert a következő lehetséges lefagyási pont az, mikor Foulque Mesternek átadjuk a kötetet.

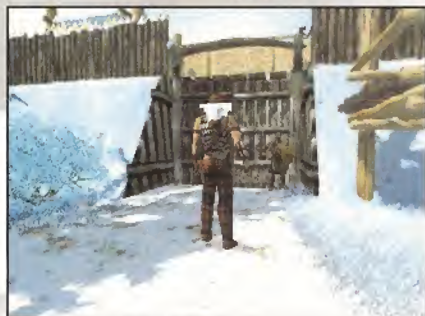
Hogy is néz ki egy ilyen lefagyás — nos, aktuális szereplőnk lecövekel, nézelődik, de hiába is próbáljuk őt interakcióra vagy menetelésre bírni, egyetlen gombra sem reagál, jóllehet a játék lelke s motorja vígan duruzsol. Ez a jelenség sejthető módon véletlenszerűen képviselteti magát, szétszórva a játék temérdek helyszínén — ha valamire, erre kénytelen vagyok azt mondani: nonszensz.



▲ Ess hasra! (yeah, yeah)

Mikor szakszerű módon kiválasztottuk a preferált könyvet, megkezdődik Bradwen legendáinak ismertetése, melynek keretein belül Bradwen bőrébe bújva élhetjük át az eseményeket. Maxigáz az egész: az egyes textúragócok között hosszú másodpercekig tölt a gép — jóllehet az Egypt II csípőből kente egyikel a másikra — míg ez idő alatt valami idióta erdő madártávlati képét vizslathatjuk, alul olvashatatlan helymeghatározással.





▲ Félre, Jó Lovag! Már a fejed sincs meg...

Bölcs dolog volt az indigókéket rikító zölddel kombinálni. Olyan kicsiségekre sem tellett, mint a kor szellemiségét idéző fontokkal feliratozni a játékot. Miféle betűtípus ez itt? Mintha csak egy mosópor site-jára sodort volna minket a Jósors.

A kezelőfelület (jobb egérgomb) minden esztétikát s áttekinthetőséget nélkülöz, míg szereplőink pár polygonos mivolta riasztó módon üt el az Egypt II színvonalát meg sem közelítő, középszerű renderelt textúráktól.



Legnagyobb félelmem az, hogy a Cryo elkezdi a habiszti-enginre való tömeges fejlesztést, hiszen ha emlékeim nem csalnak, láttam ebben a rémálomban valami utalást, amely további epizódokat enged sejtetni a későbbiekben Camelot mondakörben. Általánosan gyenge produktum ez: mintha csak valami tesztverzióval szerencsétlenkednénk, bizonyos gombok megnyomását követően mindenféle bios-menükre hasonlatos téglalapok villannak a játéktérbe, rajta az aktuálisan futó matematikai s informatikai algoritmusokkal.

Hehe.

Hát nem sül ki a szemetek?

Nagyon remélem, hogy a Cryo nem az eladási listák s felmérések átböngészése után vélte úgy, hogy harmatgyenge motorjuk létjogosult elem a piacon, hanem csupán egyszerre kockáztatnak Tifettel és Arthurékkal. Hát Tifetet még megemésztettem. S noha a Gyaloggaloppot, és azt a nyuszkót a vizirevűből is nagyon kedvelem, de Cryo féle tolmácsolásban egyszer s mindenkorra tessék engem ezzel békén hagyni!

Adós vagyok egy apró sággal: ha az ifjú reggelente látogatja a Mestert, akkor miért mondja azt az eredeti szöveg szerint, hogy ma este fejezte be Bradwen históriáját? Újabb mínusz öt százalék, hehe...

by GyZ

Cryo Interactive / Cryo Interactive
PII 233 (P200), 128 MB RAM (32 MB RAM), D3D
www.cryointeractive.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - uninstallálható
X - több nincs

39%



Ki ez, és mit akar itt?!

Hány szürrealista kell, hogy becsavarjanak egy villanykörtét? Hát ugye kettő: egyikőjük betekeri az izzót, míg a másik színes karikákat dobál a fürdőkádba. Mint az pillanatokon belül világossá válik, a The Gift készítői is úgy látták helyesnek, ha elvontra veszik a figurát. Ennek fényében/árnyékában fogant már a kerettörténetet bemutató videó is: a progi központi alakja egy jó 200 kilós öreglány, aki minden bizonnyal valami nagy gonoszságon töri a búráját — ennek természetére természetesen nem derül fény — ám valami problematika adódik félúton: a gépterem egyik terminálja riasztást jelez, minek láttán a kövér néni mindenféle kétes szavakat súg maga elé: „-Óh ne, őt is elkapták! Ő volt az utolsó, húúú, most mi lesz?" Vált a kép, s egy igen sajátos kompánia társasági életébe nyerhetünk bepillantást: néhány részeg idióta egy sarokban szkanderezik, míg a földön egy leépült fickó kockázik egy élőhalott csontival. A harmóniát s vidámságot a kövér asszonyság impresszív belépője töri meg — a többiek alázatos viselkedése egyértelműsíti, hogy a néni lesz a kétes üzelmek értelmi szerzője. Rövid távolságbemérést s napi szemlét követően a vénlány jelzi, hogy a kialakult helyzet egy önkéntesért kiált, aki majd „visszamegy oda." Persze sejthető, hogy önkéntesek nemigen akadnak — a viking harcos pl. egyenesen könyörgőre fogja, csakhogy ne kelljen újra „ott lennie." A terhes hatásvadászatot romba is dönti a Gift, aki koktélkeverői minőségében érkezik balról, s aki jelzi, hogy ideje jött az ivászatnak. Szegény vörös kis párára le is csap a vénlány, s valami módfelett előnyős üzletet ígérve neki, átinvitálja a gépterembe. Itt egy diktafon várja, hogy „bekapcsolódhasson a tárgyalásba". Egy bizonyos Lolita szól Gifthez a szalagról, aki fondorlatos, édes szavaival pillanatokon belül magába is bolondítja a vörös trottlit. „Óh Hercegem! A játék végén rám találsz.

Míg ideérsz, dobok egy hátast, de tudnod kell, hogy csókod új napra ébreszti bágyadt elmémet, óóóh... ha tüzes csókod ajkaimat éri, elnyered szerelmemet is. Siess hát, Hercegem, siess..."

A Gift furcsa hangokat produkálva ugrál egy kicsit a széken, majd: ... siet.


Ugye nem arra készülsz, amire gondolok...?

Vörös Trottli a Szerelem nyomában...

Hogy kiderül-e, mit kavar a néni a háttérben, s hogy a Gift végül elnyeri-e Lolita kegyeit, csak rajtunk múlik. A progi az alábbi perifériák felvonultatásával próbál minket maradásra bírni:

Hátba bámulós kamerakezelés, mely a régi megvalósítás jegyében mindvégig a főhős alfelére tapad. Mielőtt belelovalnánk magunkat a gyakorlati teendőkbe, áttekintjük a Gift képességeit: mint minden jól nevelt „3rd person hírót", úgy a Giftet is a kurzorgombok segedelmével bírhatjuk menetelésre, míg a numerikus 0-t is lenyomva aktiválhatjuk az oldalazó üzemmódot. Controll ugrik, Shift megdorgál. Van ez a bot a Gift kezében.

Ez lenne első számú fenyítőeszközünk, melynek egy-két suhintásától a legtöbb ellenséges elem hajlamos is lesz megborulni, illetve segítségével Bubka nyomdokaiba is léphetünk: ehhez csak futás közben kell ugrást kezdeményeznünk. A bot egyéb képességekkel is bír: összesen hat féle és színű Power Markert ismer a játék, melyeket viszonylag nehéz eltéveszteni, lévén méretesek s Power Marker formájúak. Egy efféle képződmény közelében a botot megszállja az aktuális színhez illetve Markerhez tartozó speciális képesség. Így a sárga szín fényenergiával tölti fel botunkat, míg pl. a vörös hatására összetöpörödünk, s le is lassulunk némileg. A zöld Power Markeret nem szeressük, mert ezek azonnali kiollást eredményeznek, s elszívják az esetleges képességeket. Erős a gyanúm, hogy ezt a Power Marker szisztémát valami csuda nagy dolognak szánták a fejlesztők, de sajnos fele annyira sem nagy ötlet, mint amennyire hitték, hogy az.


Oké, oké - megadjuk magunkat!


Tedd meg! Jobb lesz mindenkinek.

Az aktuálisan hozzáférhető képességet a Space-szel hívhatjuk meg, a Tab pedig belső, rögzített nézetre vált, amolyan Grinch módra. Ez fontos lehet a tájékozódás miatt, hiszen a követő nézetet sajnos nem áll módunkban kellő szabadsággal kontrollálnunk. Már a második szinten szerencsénk lesz a Shadow Gunhoz. Ez egy fegyver, melyet szintén belső nézetből vehetünk használatba. Az egyetlen ronda dolog, hogy nem érdemes, mert használhatatlan. (Lásd később.) Hősünk alapvető feladata nyilván a szintről-szintre való végigszáguldozás. Amolyan hi-tech miliőből férhetünk hozzá az egyes szintekhez az itt fellelhető lift segítségével, ám a már teljesített szinteket is érdemes lehet újra végigjárnunk, ennek értelme pedig az elvesztett életek pótlásában keresendő — lévén ezek újratermelődnek. Akadnak a pályákon különleges bonuszok, melyeket nem árt szépen összegyűjtögetni. A szaturnusz szerű bonuszokat pl. tizesével mérik szintenként, együttes birtoklásuk esetén pedig több energiánk lesz. A különféle színű bogyók pedig értelemszerűen a Gift botjának feltöltésére használatosak.

Fájdalom, de a pályaépítkezés olcsó


Nem fog sikerülni, nem fog sikerülni!





▲ Őrüljetek: itt egy Power Marker

harmadik szinten, ha nekem éppen ahhoz van kedvem, s ha már eljutottam odáig. (Annak ellenére is, hogy számtalan életet szedhetünk össze extrák formájában.)

Grafika, zene, meg minden

Noha láthatóan sok energiát fektettek a grafikába, a környezet mégis nyomasztó módon egyhangú s eseménytelen. Főhősünk ennek tetejében meglehetősen szerencsétlen egy trottli: lassú, esetlen, s mozdulatai



mivolta igen rövid idő alatt kedvünket szegi: a Giftben általános gyakorlat a „nyomd meg a gombot majd menj vissza az ajtóhoz" koncepció, míg az egyes akadályok, nehezítések kiegyensúlyozatlansága s általános ízléstelensége bizony előrevetítheti a CD törögetést, de legalábbis a játékkal való behatóbb ismerkedés azonnali beszüntetését. A legnagyobb gond mégis az, hogy a készítők csak azért is mellőzték a tetszés szerinti save lehetőségét, jóllehet a játék színvonala messze elmarad attól, hogy alapjuk lehessen azt feltételezni: „majd újra megpróbálja a Gézuka..."

A progi kezességére jellemző, hogy — mint már sejthető — nem átall életeket számolni. Az ilyesmi manapság maxigáz, elvégre engedtessék már meg, hogy hónapokat bénázzak a



javarésze minden dinamizmust nélkülöz. Ugrásnál kifejezetten jól jön a leérkezést szignózó kereszt, lévén igen nehéz megsaccolni, hol is óhajtja letenni tottyadt fenekét a Gift. Talán érezhették a fiúk, hogy kevés lesz ez így, hát sietősen megspékelték kétséges alkotásukat némi olcsó humorral. A Vörös Messiás igen gyakran mutat be spontán beégéseket — lásd, mikor a Shadow Gun felvétele előtt lefordul az állványról — hehehe, bele is szakadok — vagy mikor a kapcsolóval szerencsétlenkedik: nem megy felfelé, hát csalódottan abbahagyja — majd megpróbálja lefelé is, s teljes a siker. Ez még jó is — lehetne... De a fejlesztők úgy vélték, van ez akkora poén, hogy háromszor egymás után is jókat lehet rajta röhögni, hát sietősen elsütötték ugyanezt a további kapcsolóknál is. Szomorú.



▲ Üssed te is, üssed...



▲ Nos, ki ette meg a Pilótakekszet? Csonti...?

Itt kell értekeznem a Shadow Gun használhatatlanságáról: nem szívesen esnék túlzásokba, de az ellenséges elemek s a muníció ütközésvizsgálatának színvonala tart a nullához. Vannak ezek a jópofa lények, feltartott kézzel — meglehetősen agresszív társaság, akik érintésre azonnal ölnek. Nna, pl. őket lehetne temporálisan (!) kivonni a forgalomból ezzel a fegyverrel. Igen ám, de hiába irányítjuk egyértelműen a testükre a célkeresztet, a golyó tízből kilencszer ártalmatlanul pattan le, hiába is szántam több órát a probléma természetének feltárására.



Az már tényleg csak a kukacoktól hemzsegő cseresznye a Gift jóféle koktélján, hogy rendszerint nemigen kapunk háromnál több golyót, így ezek ellövése után caplathatunk vissza munícióért.

A zenének vannak jobb s rosszabb pillanatai. A főcímzene mindenesetre ultraciki, talán az ősrégi erotikus logikai játék, a Logo zenéjére emlékeztet leginkább. Szinkronhangok szempontjából egyedül Lolitától voltam elragadtatva — tőle viszont nagyon!

Összességében a Gift egy igen megkésett darab, noha erős a gyanúm, hogy ezelőtt egy évvel sem tudta volna megregulázni a stílust. Nem baj, mert a Grinch ezt már volt szíves megtenni. Ezúton tolmácsolom hát a Gift felé a Zöldség véleménydését: „Totyogjál szépen haza, pubi!"

by GyZ

Cryo Interactive / Ekosystem
PII 300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D
www.gift-game.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - remek árnyékolás
✗ - álmosító játék

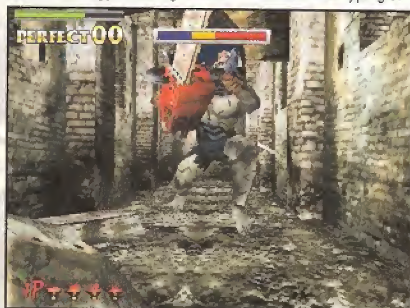
70%

The Typing of the Dead



Gépelj, vagy véged!

Mi lehet szórakoztató abban, ha egy célkeresztet irányítva szorgoskodunk a minket zaklató elemek bensőségeinek kiontásán? A leleményes fejlesztő bácsik már hosszú évekkel ezelőtt ráébredtek, hogy ugyanezen kérdés feltehető oly módon is, ha az első szó után beszúrunk egy nemet. Megközelítésük helyességét igazolni is látszik ezen eltelt évek tapasztalata, hiszen a „célkeresztterelgetősdi" mára már az egyik legnépszerűbb s egyben legrőhejesebb módja a játéktermekben való hatékony létezésnek: gondoljunk csak azokra, akik zsiráfterpeszben állnak neki a durrogtatásnak. Az ősi főffenetek nyomában — itt van két cím, páratlan felkészültségem bizonyságaként mintegy: Operation Wolf, Line of Fire — szerencsés módon egyre ütősebb darabok érkeztek, míg a Sega is felismerte a műfaj széleskörű lehetőségeit, s a Virtua Cop sorozattal gyorsan meg is alapozták saját „célkeresztmitoszukat." Majd jöttek a PC-s változatok, s sokan elvonulának lődözni. Az arctalan rosszfiúk kilyuggatása azonban csak bizonyos ideig jelent páratlan újszerűséget, így a kilencvenes évek végén a House of the Deadben a gengsztereket zombikra, míg a városokat enyészetszagú, gótikus kastélyokra cserélték. A koncepció ugyebár változatlan maradt, s nem maradt el a PC adaptáció sem. (Nekem meg is van, bleee! ☺) Ám egy böcsületes kiadó legalább két bőrt húz le a kövér rókákról, így nem meglepő, hogy a játéktermekben már ott figyel a „még-szebb-jobb-brutálisabb" második epizód is. Egy ideje már rettegtem a PC-s változatot, s az most meg is érkezett — ám egy akkora, s módfelett elegáns csavarral tette ezt, hogy arra csak annyit mondhatok: óh!



▲ *Némmá'...ez stíllel jön ki rám!*

„Derízno" stukker...

A Typing of the Dead — tessék megkapaszkodni! — egy úgynevezett készségfejlesztő program. Mint az a címből is sejthető, a játékkal csiszolható készségünk a gépelés lesz. A vonagló zombik s egyéb rémségek mindegyike egy táblával érkezik a képbe s tör életünkre, a mi feladatunk pedig az aktuálisan látható táblákon szereplő szavak minél gyorsabban történő begépelése. Ha egy szót sikerrel bepötyörésztünk, annak tulajdonosa üdvözlendő módon át is lényegül húscafatkupacba, ám nem adódik sok időnk ennek örvendezni, hiszen a progi csípőből két-három újabb élőhalottat dob be, természetesen még alamuszibb szavakkal. Többen képzelhetik magukat — hozzám hasonló módon — a billentyűzet démonainak, így az ő számukra kifejezett jellemformáló hatása lehet a proginak: kezdetben nem árt minden beállítást a legkönnyebb fokozatra venni, mert a Typing of the Dead által értelmezett professzionális szint — igen helyesen — valóban a professzionális szint, melyet alighanem csak a tíz formás ujjacskával klimpírozó gépírónénik üthetnek meg. No és azok, akik észrevétlenül is fejlődni fognak a progi nyüstölése közben, hogy végül már ők is úgymond „vérből gépeljenek." A tutorial elvégzése itt nemcsak hogy ajánlott, hanem szinte már kötelező jellegű, amennyiben érdemben akarunk szerepelni a zombik ellen. Itt ismerhetjük meg a legalapvetőbb trükköt, úgymint a Home Position: ennek értelmében bal kezünk ujjait az A, S, D, F, míg jobb kezünk két a J, K, L, s az L melletti billentyűre helyezzük. (Mely billentyű mibenléte, a keyboard nyelvezetének függvénye ugyebár). Minden ujjunknak meglesz a maga kis munkaköre, így pl. bal kezünk kisujja felelős a „Q, A, Y, W, S, és X" betűkért is. Az „Igazán Tápos Tájpőr" pedig nem is méltó a nevére, ha nem a megadott modellel próbál érvényesülni — lévén sejthető módon ez lenne a professzionális gyakorlat, s mint ilyen, az ehhez való ragaszkodás nyithatja meg a tíz ujjal való gépelés kapuit előttünk. Persze senki sem születik gépíróvirtuóznak, s nem is csak nekik készítették a progit — így természetesen azok is páratlan mókára számíthatnak — úgy két percig, hehe — akik csak nagyon nagy megerőltetéssel képesek elszakadni az egyujjas pötypöttytől, hiszen a zombik egy része az első betűkből adódó roncsolódások révén



▲ *Ím, az Emperor. Rendkívül izgága fickó...*



▲ *A Gizi szerint jó fej vagy...*



▲ *Ez egy Mini Morris.*







▲ *Óóóó...Szintén Pálpusztáról?!*

kényszerűen bevárja, míg kivégezzük őt — ám míg vele bénázunk, addig az oldalról nyomuló haverjai már tolonganak egy nyelvespusziért. És az nem tökjó. Elmondható tehát, hogy amennyiben egyenletes tempóban klimpírozzuk a megcsípett élőhalott szavát, az már nem jelenthet sok veszélyt számunkra, s rövid időn belül már neki is kezdhetünk a spanja amortizálásának. Ám a bénáskodás előbb-utóbb elkerülhetetlen életvesztéshez vezet. Egyszerre igen inspiratív, valamint figyelmes megvalósítás, hogy a program életekkel jutalmazza a hibátlan produkciót: minél több szót gépelünk be hibátlanul, annál magasabbra szökik a bal felső sarok „Perfect" mutatója, mely maximális feltöltésével bonusz élet üti a markunkat. „Mi?! Megeszi a progi a hibás szavakat?!" Dehogy eszi! Még csak az kéne. Ha melléütünk, egyszerűen csak gellert kap a betűlövedék, s ártalmatlanul pattan le a falról, az aktuális szó pedig megmaradt formájában tündököl egészen addig, amíg rá nem nehezedünk annak soron következő karakterére.

Játékmódok, Főmonsztrék

Adott a játéktermi hagyományoknak megfelelő, valamint az eredeti változat is. A 6 fejezetet számláló cselekmény végjátékát csak a legtáposabbak tekinthetik majd meg — hogy én megtekintettem-e már, az maradhatna az én titkom, de elárulom: nem...☺ — ugyanis sunyi módon az utolsó fejezet csak az ötödikből érhető el, mely már



▲ *Drágám, megjött az új kertész!*

önmagában is igen szigorúra formázott. Ugyan eljutottam az Übertáp Emperorig — csináltam is róla nektek képet, hogy örüljetek — ám addigra rendszerint olyan állapotban voltam, hogy a Császár legelső dupla kinyilatkoztatása rámutatott, milyen hasznos is a Drill játékmód: itt nyílik lehetőségünk a technikánk csiszolására, számtalan mod segítségével. Vannak itt kifejezetten a gyorsaságot, a pontosságot, avagy a döntéshozást fejlesztő gyakorlatok is. Minden menet végén szívmelengetően részletes elemzést készít a gép legutóbbi produkciónkról, s lehetőséget kínál, hogy a leggyengébb betűinket alkalmazó gyakorlatokban vehessünk részt. A számtalan highscore táblán pedig figyelemmel kísérhetjük, sikerült-e valamilyen szintű fejlődést demonstrálnunk a menetek során. Szóval a progi lelke példaértékű módon muzsikál: szeressük!

Itt van a Boss mod is, ahol a már elnáspángolt főmonszterekkel csaphatunk össze újra s újra, hogy egyre rövidebb idő alatt végezzünk velük, amennyiben ez fontos nekünk. Mindenesetre gyakorlásra is elsőrangú foglalatosság. E főmonszterek elmaradhatatlan kellékei a Sega shootereknek, kik megdorgálása embert s billentyűzetet próbáló feladat: az első epizód Magician nevű rémsége, pl. itt is feltűnik, mint a Császár jobbkeze, a vele való összetűzés során pedig egyetlen hibát sem engedhetünk meg magunknak, mert az rögtön ránk is zúz egyet. A Kabuto méreteivel vetekedő, láncfűrészes óriászombi pedig méteres hosszúságú mondatokból álló anekdotákat, vicceket „mesél" nekünk, míg a rendkívül ingerült Cthulhu monsztre betűit csak akkor tudjuk begépelni, ha felnyílik a mellkasa. Vagy itt van a hydra, aki egyértelműen perverz: kérdéseket tesz fel, s nekünk a három megadott válaszból kell begépelnünk a helyeset, mielőtt még lecsapna ránk. Hehe.

Legyen Ön is Milliomodik, aki beletette a monitorba a kíjbordot...



▲ *A Moralista*

Hogy is nézünk ki?

A progi az eddigi legszebb s legerőteljesebb Sega shooter konverzió, jóllehet nem áll módunkban a grafikát hangolni. A felbontás s színmélység így 640*480*16, magasabbat s élénkebbet kérni sajna nem tudunk.

A mai PC-ken már nem múlna, futtatnák ők ezt 1024-ben is, 32 bittel - ám a Sega nyilván nem óhajtja maga alatt vágni a fát, s feleslegessé tenni a játéktermi gépekbe való buzgó pénzdobálgatást. Ezzel együtt a látvány minősége tart a játéktermi színvonalhoz — elérni pedig nyilván a szándékos butítottság okán nem tudja azt.

A zene a szokásos, Segás agyatlan döngölés, néhol a tudatalattinkra ható ízléses villanásokkal: ilyen pl., mikor leáll a zene, s pár másodpercig csak valami irtó magas, kitartott hangot hallunk, mint mikor haragszik egymásra a gitár és az erősítő. Laza. A kamerakezelés, a térképek dinamizmusa s kidolgozottsága mindemellett felveti bennem a kérdést: Segáék miért nem csinálnak valami jóféle FPS-t? Láthatóan lenne hozzá alapanyag. (Meg teszter is, hohho...)



▲ *Önök is a válogatásra jöttek...?*

by GyZ



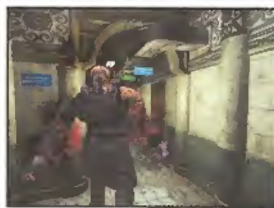
Resident Evil 3 Nemesis

A zombikat lelövik ugye?

Én még emlékszem arra a kora nyári napra, amikor kezdő konzolosként kezembe kaparintottam a Resident Evil című játékot, melyről valóságos ódákat zengett a PSX tulajdonosok apraja-nagyja. Majd beleőrültem, amikor a súlyos tízezrekért megvásárolt program az első bejelentkező képernyőjén a memória kártyát kezdte követelni tőlem. Éppen ezért nekifogtam a föld mélységeiből újabb ötezer forintnyi tőkét előbányászni, hogy hozzájussak az áhított adattároló egységhez és elkezdhessem életem egyik legnagyszerűbb játékát. Szóval, miután a bátyám kölcsönadott (soha nem adtam vissza neki) nem csak jómagam, de még a jó öreg PC-s haverok is nálam éjszakáztak, és igencsak messzire hajították a Doom-ot és a Duke Nukem-et (legalábbis egy időre). Nem is csoda, de a konzoltól történő elhatárolódásukat kirekesztve még őket is lenyűgözte ez a csodálatos hangulatú program, alig győzték kicsavargatni egymás kezéből a control padot. Aztán ahogy a hónapok teltek múltak, én szépen átlovagoltam a PC-re és őszintém mondom, hogy szó szerint sajnáltam az addigra már tucatnyi alkalommal végiggyűrt Resident Evil-től történő elszakadásomat. Szerencsére a játék átirata néhány hónappal később elkészült, így mindannyian újra élvezhettük a zombi gyilkolás és élőhalott boncolás varázsát, persze csak a játék keretein belül. Az ezt követő második rész tette fel a koronát az egészre, ahol egy, az első részt nagyszerűen követő játékmenetben, valamint az első rész szinte észrevehetetlen hiányosságait javították ki a Capcom programozói.

Nyugi! Lelövik!

Egy kicsit elbizonytalanodtam, amikor a főcímet kellett papírra vetnem, ugyanis eme program éppen három egymástól eltérő megnevezése is ismeretes (Last Escape, Biohazard III, Nemesis). Később aztán egyik jó barátom felvilágosított, hogy a program Amerikai, Japán és Európai verziója mind különböző címmel jelent meg, ezért van ez a kis kavarodás. Azért senki se gondoljon arra, hogy az eltérő címek valami más játékmenetet is takarnak, mert tudomásom szerint mindegyik játék ugyanarról szól, és a történetben sincs eltérés. Na, de ne szaporítsuk a szót, hanem ugorjunk a közepébe.

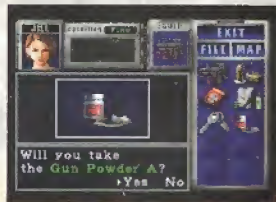


Csak úgy pattognak az üres töltényhüvelyek a betonon, miközben testek zuhannak egymásra, fejek pukkannak szét érett dinnye módjára, a testrészek pedig falevelekként hullnak a gyilkos golyózáporban. Azt hiszem ebből a kis bevezetőből már kiderült, hogy ezt a részt jóformán az akciórészek leszik ki és jóval kevesebb alkalmunk lesz elménk csillogtatására a különböző logikai részeknél. A játék a már ismert Racoon City-ben játszódik, ahol az Umbrella vegyi fegyver gyártó cégtől kiszabadult halálos vírus szedi az áldozatait a békés lakosság körében. A cég megpróbálván kijavítani a szörnyű hibát, speciális alakulatokat küld a helyszínre, akik meglehetősen drasztikus módját választják a rendtevésnek. Szépen elkezdik halomra lőni a lakosság maradványait és mikor a hullahegy, már kezdi eltakarni a holdat, berobban a játékba egy régi ismerős, Jill Valentine. Ugye ismerős a kis hölgy? Ő nem más, mint az első részből már ismert S.T.A.R.S. különleges rendőri alakulat egyik tagja. Az első részben ezeknek a férfiaknak és nőknek volt a feladata, hogy kiderítsék mi történt az Umbrella egyik titkos bázisának közelében (na és persze magán a bázison). Az új részben Jill, a túlélésért fog küzdeni és feladatai kimerülnek a folyamatos élőhalottakon történő lőgyakorlatok és a kulcsok, biztonsági kártyák keresgetésében. Nos szegény Jill kialakításánál, még mindig „vegyük a PSX verziót és simán nyomjuk át PC-re" koncepció dominált. Szégyen, hogy milyen kevés poligon-t használtak fel a karakterek kidolgozásánál, legalábbis a manapság forgalomban lévő videó vezérlők képességeit ismerve. Egy valami azonban szó szerint meglepett. Mégpedig, hogy a Pre-Renderelt hátterek végre nagy felbontásúak lettek és végre eltűnt az a mocskos 320x200-as gagyi felbontás, melyet sajnos a FFVIII-nál is „megcsodálhattunk". A programot kétféleképpen is elkezdhetjük. Ezek a Hard, illetve az Easy mód. Már a nevükben is benne van, hogy ezek a két nehézségi fokozatot jelölik. A Hard mód körülbelül a sima normál játékmenetnek felel meg, míg az Easy inkább egy kirándulásnak minősíthető a Resident Evil világban. Eme utóbbi játékmódot választva, szinte semmi nehézségbe nem ütközünk a játék folyamán. Már az első pillanatban egy bazi nagy gépfegyverrel kezdünk, rögtön egy szoba mellett, ahol azonnal ki is menthetjük a játékot. Természetesen itt is az írógépet és a hozzá tartozó szalagot kell használnunk. Nem kell félni, mert a szalag soha sem fogy el, végtelen. A fegyverünk dugig van lőszerrel, valamint a tároló ládánkban rögtön ott vigyorog két teljesen teli tár, plusz egy Beretta a hozzá tartozó rakás lőszerrel, Colt Python és jó néhány spray, melyekkel gyógyíthatjuk magunkat. A későbbiekben lépten-nyomon lőszerbe és új fegyverekbe botlunk. Nekem már az elején annyi jutott ezekből, hogy néhol ott kellett őket hagynom, mert nem volt elég helyem a cipeléshez. A Hard fokozaton ezektől az előnyöktől elbúcsúzhatunk. Itt minden egyes golyó ki van számolva, jóval kevesebb a megtalálható lőszer és a gyógyító cucc. A különböző fegyverek sem hullnak az ölünkbe, néhányukat hosszú idő alatt kell darabokból összeraknunk, vagy még ha meg is találtuk őket, igen kevés a lőszer hozzájuk. A játékban

▲ Két fejet, egy lövéssel



▲ Hol lehet az a mocsok pincér?





▲ „Dupla dinamit"







▲ *Egy esős vasárnap délután...*

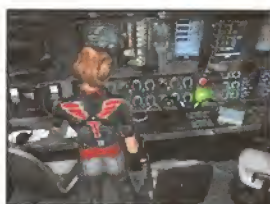
szép nagy bebarangolható területek vannak. Az első körben rögtön körbejárhatjuk a városka néhány utcáját és háztömbjét. Néhol bezárt ajtók állják utunkat, magától értetődően az ide tartozó kulcsok felkutatása és az innen történő továbbjutás az elsődleges célunk. Nem kell félni, hogy eltévednénk vagy elakadnánk a játékban. A történet lineárisan felépített, azaz addig nem tudjuk elhagyni az adott területet, amíg minden feladatot el nem végeztünk. Az utcákon ugyan többfelé is el lehet menni, de nagyobb területeket nem kell bejárnunk, mert az úttorlaszok, (hullák) roncsok lezárják előttünk a nagy területeket. A játék 7 nagyobb helyszínen játszódik (és azon belül 30 helyen), melyeket a történet előrehaladtával folyamatosan bejárhatjuk. Az irányítás egészen egyszerű, külön gombokkal célzunk, lövünk és futunk. Az egyik nagy negatívum viszont pont itt fedezhető fel, ugyanis én képtelen voltam a gombok újra konfigurálására, azon egyszerű okból, hogy a játékban erre sehol sincs lehetőség (megszoksz vagy megszöksz). Ugyan ki lehet kérni a gombok listáját, de azokat átállítani sajna nem lehet. A felszereléseink között azonban üdvözölhetünk néhány új tárgyat. Ilyen például a töltények legyártására szolgáló prés. Ehhez lőport kell gyűjtenünk, amit aztán kombinálva a préssel máris hozzájuthattunk néhány új skulóhoz (ezekből több fajta is gyártható, savas, dum-dum stb). A szétlőhető tereptárgyak is újdonságként hatnak. A különböző ponton elhelyezett benzineshordók és gáztartályok segítségével jó pár töltényt megspórolhatunk, ha egy csapat zombit elcsalva egy ilyen hordóhoz szépen a szájukba robbantjuk azt. Azért vigyázzunk, mert ha túl közel vagyunk, mi is összeszedhetünk néhány koromfoltot (nem is beszélve a hólyagokról). És végül a drágalátos főellenség. A végső cél ő arcának „anatómiai átrendezése", ami inkább idegesítő, mint nehéz feladat (de azt tapasztaljátok meg inkább élőben).

Summárum:

Ha mindent összevetünk, az én számomra nem hozta a játék a két első rész varázsát. Jó jó,



de azért valami mégis hiányzik az egészből. A hangulatra ugyan panasz nem lehet, de talán egy idő múlva kicsit unalmassá válik az egész. Sajnos minden egyes fejtörő és logikai rész a két előző epizód mintájára készült és szerintem ez egy kicsit gáz. Egész egyszerűen nincs semmi újítás a programban, minden a két előző részt idézi fel bennem. Talán annyi a különbség, hogy a két játékmódban van egynéhány eltérés (bizonyos helyeken, ahol találtunk valamit, a másik módban semmi sincs vagy más cucc található). Ezen kívül a történetben néhol kapunk egy felajánlást arra vonatkozólag, hogy mit szeretnénk tenni az adott krízishelyzetben. Ez általában egy könnyebb és egy nehezebb megoldást ajánl fel a számunkra, melynek a játék végi pontozásnál láthatjuk meg a különbségét. Minél többször választjuk a nehezebb utat, annál több pontot kapunk. Végül a gépigény és zenei és hanghatások vannak hátra. Az mindenképpen jó hír, hogy egy Pentium proci és egy sima voodoo I-esen tökéletesen fut a játék. Azért megemlítendő, hogy az Nvidia tulajdonosok ne kapcsolják be a grafikai beállítások menüben a texture alignment-et, mert valószínűleg senkinél sem jön be a „varázslatos kockás képernyő" effekt. A hanghatások jól eltalálták (mint minden Resident programnál), de egyetlen 3D hangszabványt sem támogat a program. Ennek ellenére a horror rajongóknak egy kötelező darab a Biohazard, őszintén megvallva jómagam is elszórakoztam vele.







▲ *A tűz már megvan, csak egy kis hús kell a sütögetéshez*



▲ *...és akkor az orrommal megfejeltem a térdét...*

-Uriel-

EIDOS Interactive / Capcom
PII 300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D!
www.residentevil.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓
- izgalmas játékmenet
- jó hanghatások
- fordulatos cselekmény

X
- gagyi a grafika
- másodszorra már uncsi
- rövid

78%

BLAIR WITCH III ELLY KEDWARD 1786

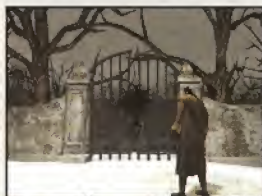
Démonűző cserkészkalandok

Hallga csak, mikor
a túlábú démonok neszeznek.
Ereimben megfagy a vér,
félelem szorongatja testemet.
Tudom, hogy harcot kell vívnom,
felvértezett az úr
életem célja szembeszállni velük.

Nem ismerem a gonosz arcát,
nem láthatta senki.
Ki egyszer belenézett, a látványt
nem volt képes elviselni.
Lehet harcom értelmetlen, hiszen
én is ilyen módon járok.
Egy halom porrá válik testem,
s felette ott lebeg az átok.

De ó jöjj, haragvó angyal!
Fekete szíved telve rettentő haraggal.
Kiterjesztett szárnyadon
megcsillanó fény szebb,
mint ezer tűzben égő hajnal.

Segíts a harcot felvenni velük,
segíts szolgádnak
hogy legyen kitartása megállítani
démoni erejük.
És ha majd sebekkel tarkított testem
megpihen a véráztatta hóban,
többé már nem kell félnem,
mindig velem leszel rosszban s jóban.





Joshua Stone fráter részére.
Baltimore, Maryland.
1786. Február 19.

„Drága barátom és mesterem! Nagyon restellem, de ez év tavaszán nem tudok elutazni meglátogatni önt és a kedves családját, mint ahogy tettem azt minden évben. Szívem tele van reménnyel, hogy levelem jó egészségben és biztonságban találja önöket. Az ok, amiért távol maradok, sok álmatlan éjszakát okozott nekem az utóbbi időben. Hogyan is kezdhetném elmondani önnek, miként tévelyedtem el az ördög zegzugos ösvényein?

Reménykedem, miként rövid beszámolóm átfutotta, képes lesz nekem a távolból is erőt sugározni, hogy újra megleljem a helyes utat. Iszonyú hírek jutottak el hozzám egy apró városból, ahol ördögi események ütötték fel a fejüket. Ártatlan gyermekek tűntek el titokzatos körülmények között, melyek létezését a helyi elöljáró és a városka papja sem képes megmagyarázni. A polgárok közül szinte mindegyik elmenekült vagy elrejtőzött, de azok, akik maradtak sem jártak túl jól. Már három asszonyszemélyt is felakasztottak boszorkányság vádjával, mire a különös események mibenléte egyetlen személyre terelte a gyanút. A városka közeli erdejébe száműzött nőszemélyt Elly Kedward-ot gyanúsítják a már fél éve tartó borzalmakért. Állítólag a nő már egy évvel ezelőtt az erdőbe veszett a kemény tél miatt, mégis néhány héttel ezelőtt többen is látták amint gyermekruhákat hurcol, és különös szavakat motyog maga elé.

Az elöljáró két levelet is írt, amiben nyomatékosan megkért, hogy utazzam el és próbáljak segíteni a démoni elűzésében szerzett tapasztalatommal. Holnap korán reggel elutazom Blair városába, de egyúttal kérem önt, ha valami történne velem, vagy nem jelentkeznék, jöjjön és segítsen eltiporni a gonoszt.

Isten szent fénye ragyogja be az olyan éjszakát, ahol démonok rejteznek áldozatokra lesve.

Az ön hű szolgája és tanítványa:

Jonathan Prye"



▲ Gyors, vacsora előtti mészárlás



▲ Gyanítom, hogy magasról letojod a keresztet

Meg sem száradt a vér a kezeimen, miként eltiportam az utolsó démont, de máris itt a következő megmérettetés. Alig egy hónapja jelent meg a Blair Witch második része, mely az Amerikai polgárháborúban edződött nevesincs katona kalandjait idézte fel.

A Ritual Entertaintment-nek olyan nagyszerű programokat köszönhetünk, mint a Sin vagy a Heavy Metal F.A.K.K.2. A fejlesztőcsapat alig fél-háromnegyedévi munkával alkotta meg a történet befejezéseként szolgáló harmadik részt.

Jonathan Prye-t, a neves ördögűzőt és démonvadászt személyesíthetjük meg, miközben megismerkedünk a Blair boszorkány legendájának keletkezésével. A sztori, 1786 egyik különösen kemény telének leghidegebb havában játszódik, a már jól ismert Blair városában. Akiknek volt szerencséjük kipróbálni az első és a második részt, valószínűleg felfedezhették az igen lényeges játékmenetbeli különbségeket.



Az első részben a nyomozói és a taktikai felkészültségünket tették próbára, míg a második epizód inkább a kaland és akció elemeket részesítette előnyben. Örömmel mondhatom, hogy a harmadik epizód sem marad alul a másik két részhez képest. Mind a nyomozói, és az erősebb gyomrot kívánó démongyilkoló képességünkre szükségünk lesz, Elly Kedward kifüstöléséhez.

Bementem az erdőbe...

Nyugodtan állíthatom, hogy ez a rész is a horror rajongók egyik kedvence lesz (már akiknek bejön ez a stílus). A játékmenet pofon egyszerű, minden végrehajtandó feladatot külön-külön írásban is megkapunk. Ezeket a tárgylistánkban fellelhető naplónk oldalain tekinthetjük meg, a térképek és a küldetéseink végrehajtása során meglelt információk jegyzéke mellett. Hosszú



szöveges részekben kapjuk meg az információkat, amiket később elemezve jutunk el azokhoz a személyekhez, akik információkat szolgáltatnak a továbbjutásunkat illetően.

Amit újnak találtam az a játék akció részeinek nehézsége és a fegyveres harc. Az első órában alig találkozunk élő emberrel, ellenségekkel pedig egy-





▲ *Melyiket válasszam? Talán jobb lenne elbújni a hordóba*

általán nem. Aztán miután felderítettük a várost és elindulunk szétnézni az erdőben, egyetlen pillanat alatt valóságos pokollá változik körülöttünk az élet. Egyszerre hat-nyolc ellenfél támad ránk a lehető legnagyobb hévvel. Az alapból nálunk lévő egylövetű gyutacsos pisztoly közelről nagyon jó hatásfokú, de én a játék elején a jóval masszívabb vaskereszt használatát javaslom. Ezzel elég drasztikusan bele lehet avatkozni a magabiztos zombik lelki világába. Kicsivel később a bírótól lenyúlhatjuk a puskáját, ezzel gyorsabban és nagyobb hatékonysággal, már messzebbről is bárkit leszedhetünk. Azonban nem minden ellenfelünkkel tudunk ilyen könnyen elbánni. A harcmodorban ugyanis megjelenik a keresztény és az indián (Pagan) mágia. Ezekkel, a szabad szemmel nem is látható árnyékdémonok és egyéb szörnyűségek ellen vehetjük fel a harcot. Az egyik leghatásosabb fegyvert (szent tűzkereszt) a város temetőjében szerezhetjük meg, miután elpusztítjuk az elátkozott zombi szerzetest, (ő egyébként az első igazán kemény ellenfél a programban). Az árnyékként mozgó szörnyeket eme eszközzel egész egyszerűen lángra lobbanthatjuk, de csak 99 "lőszert" kapunk hozzá, utána újra kell töltenünk.

Néhány helyen hozzájuthatunk egyéb roncsoló eszközhöz, úgy mint ásó, fejsze, kasza stb.. Energiánk feltöltése és a lőszerutánpótlás is új módszerrel történik.

Miután elpusztítottunk egy ellenfelet, annak földi maradványai helyén életenergia materializálódik, amit hősünk képes a magához venni (lévén ő is egyfajta varázsló). Egy kicsivel érthetetlenebb módon, ugyanígy lőszer is megjelenhet a hullák mellett. Ezt egy kicsit furcsálltam, mert szerintem az ilyen FPS játékokra jellemző húzás nem illik ehhez a stílushoz.



Már említettem, hogy a játék története nem túl nehéz. A legtöbb időnket, a kisebb labirintusnak is felfogható, erdőben való bolyongás teszi majd ki. Bár később szerezhetünk térképet, mégis szépen megnehezítették azt a részt a folyamatosan cserélődő helyszínekkel és, hogy szinte mindig a térkép más és más pontjára kerülünk a kalandozásaink során.

Érdemes az összes helyszínt alaposan átkutatni, ugyanis bárhol találhatunk olyan tárgyakat, melyekre a későbbiekben feltétlen szükségünk lehet. Jó példa erre az a mocsok Whiskey-s üveg, amit majd háromnegyed órányi kínlódás után leltem meg egy pajta legeldugottabb szegletében. Az egyik küldetésünkben ki kell kérdeznünk a városban tömlöcébe lévő zárt két embert. Egyikük egy részeges bolond, míg a másik egy akasztásra váró boszorkánysággal vádolt fiatal nő. Amint belépünk a sitre, láthatjuk amint a hölgy békésen szunyókál (felkelteni nem tudjuk), az öreg krapek pedig túlságosan száraznak érzi a torkát a beszédhez. Ha a butykos nincs nálunk, semmit sem tudunk kihúzni a dutyiba dugott vén szeszkazánból. Viszont ha megtaláljuk és átadjuk neki, egy rakás érdekes dolgot mond el, valamint a folyamatos kiabálásával még a hölgyikét is felébreszti.



▲ *Jól aludtál drágám?*

A végcélunk a még életben lévő gyermekek felkutatása és a boszorkány feltételezett házának felkutatása lesz.



Ezt a térkép használata mellett Prye megérzései is segíteni fogják, melyeket szóban közöl majd velünk. Mi döntjük el, hogy hallgatunk-e rá vagy figyelmen kívül hagyjuk és a saját fejünk után megyünk.

Nem hittem volna, hogy mindhárom rész ennyire jól sikerül majd.

Itt is nagyszerű hangulatot kapunk, szuper zenei aláfestéssel és történettel fűszerezve.

A részek együtt és külön-külön is megállják a helyüket, ezért nem szükséges feltétlenül mindnek az ismerete ahhoz, ha például valaki a harmadik részt kapja meg elsőnek.

Így viszont, hogy volt szerencsém mindegyiket kipróbálni, azt gondolom mindegyik egy külön kis mestermű, melyeket egyszerűen nem lehet kihagyni.

Azt nem tudom, hogy vajon lesz-e folytatása ennek a sorozatnak, esetleg készül-e újabb rész a Nocturne-ből. Azonban biztosnak vélem, hogy már akkor is sikeres lesz, ha csak a fele annyi kreativitás és újdonság szorul bele, mint a Blair Witch sorozatba (azért én reménykedem, hogy jobb lesz).

-Uriel-





Take 2 Interactive / Ritual Entertaintment
PIII 500 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!
blairwitch.godgames.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓
- nagyszerű hangulat
- izgalmas cselekmény

✗
- magas gépigény
- néha bugyuták az ellenfelek
- egy-két videó kártyán nem akar futni

92%

Project IGI

A halál az árnyékból les rád!

A kommandósélet elég kemény munka. Azt sem tudtam hová visznek, és egyáltalán visszajövök-e onnan. Csak leszállt a nagy gépmadár, én pedig felpattantam rá és máris repültünk az ismeretlenbe. Mindent a gép fedélzetén tudtam meg Aya-tól.

Mostani feladatom sem lesz valami könnyű (de hát melyik volt az). Jelenleg itt állok egyes-egyedül egy baromi nagy bázis mellett, szakadó esőben, miközben egy halovány nyomot követve kell megkeresnem valakit. Az is lehet, hogy már nem is él. Az egész egy óriási kovász, ahol egyetlen lisztszemcseként kell eljutnom a kenyérmasszán át a keverőkanálig. Az egyetlen bejáratot két katona őrzi. Mindketten AK47-esel vannak felszerelve, valamint a háluk mögött lévő bódéban is ül egy őr, aki egyetlen mozdulattal megbökheti a riasztó gombját.

Szép óvatosan kihasználom a szakadó eső moraját, és lekushadva elkúszom az egyik őr háta mögött, egészen a baloldalon felhalmozott apró láda halom mögé. Igaz, hogy az egyik oldalon így teljesen védtelen vagyok, de remélem erről az oldalról nem jön őrjárat. Semmi hangos fegyvert nem használhatok, hiszen az felér egy öngyilkossággal. Tehát, elő a kést. Megvárom, amíg az egyik őr elindul visszafelé, így egyedül marad a másik. Csöndben, kikerülő manőverrel elosonok a bal oldalára és megvárom, amíg elfordul. Itt a megfelelő pillanat, teljes sebességgel odafutok és még fel sem ocsúdott, én már át is vágtam a torkát. Nincs időm lazítani, vissza kell érnem mielőtt a másik, észrevenne minket. Megint a láda halom mögött, immár távcsővel figyelem az eseményeket. Nocsak, a pali megállt távolabb, és esze ágában sincs visszajönni. He-he, csak az én dolgomat könnyíted meg főszerkám!

Időközben megvizsgálom az új szerzeményemet, egy jó kis AK-t, amit a halott őrtől szerváltam. Kevés a lőszer hozzá, de brutálisan erős fegyver, még hasznát vehetem. Úgy látom, egyelőre nem jön vissza a másik pali, tehát irány az őrbódéban ülő csóka. Szépen előveszem a HKMP5-öst, és mielőtt bármi történhetne, beleeresztek egy kis sorozatot a fabódé azon részébe, ahol a testének kell lennie. Mindezt azért teszem, nehogy a kitörő üveg hangja idecsődítsen valakit. A golyók, gond nélkül szaggatják szét az ócska pozdorját (ismét a szovjet technika), faforgáccsal kevert vér fröccsen szerteszét.

Becserkészem az immár veszélytelen posztot, és figyelmesen megvizsgálom a kis számítógépes konzolt, amely az egyetlen asztalka közepén terpeszkedik.

Áhá, Codeingen biztonsági rendszer. Gyerekjáték lesz betörni. Megkeresem a biztonsági kamerák vezérlőjét, és mesterséges öntesztet kérek, amely olyan mintha megszűnne az áramellátás. Így lesz két teljes percem, amíg a rendszer újratölt és működni kezd. Addig pedig láthatatlan szellemként szépen beosonok a központi udvarra, ahol az operátorok és rádiósok barakkján keresztül átjuthatok a belső biztonsági zónába. Ha minden igaz, valahol itt kell lennie az általam keresett személynek. Elég könnyen jutok előre, közben persze körbe is nézek mindenütt. Nem hasztalan, hiszen az egyik ágy tetején találok is néhány lőszert, mindezt megtoldva egy UZI-val. A másik helységben a szekrényből kerül elő néhány apróság, medipack és fénygránát, valamint némi kézigránát formájában. Innen már csak néhány perc és kiérek a lezárt területre. Ó, a tetves életbe! Két őrtorony, egymással szemben, egy-egy őrrel és amint látom, fejenként megtoldották őket egy Dragunovval is. Nincs más választásom, csak az esőben bízom és, hogy ez a két madár olyan rohadt magasról nem vesz észre. Ha még is, akkor nekem LŐTTEK (méghozzá szó szerint). Az egyikük csak észrevett, kaptam is egyet a vállamba, fél energiám az égbe szállt. Viszont sikerült a felhalmozott hordók és szemét között megbújnom annyi időre, amíg elveszített szem elől. Óvatosabban elértem a hatalmas őrtorony tetejére vezető létrát. Szabad az út felfelé. Jó egy percbe telik, amíg felérek. Elő a Glock-ot és szó nélkül bumm, egyenesen a mellkas közepébe. Itt senki sem hallhatott meg, nem is beszélve arról, amivel bővült a kis repertoárom. Egy gyönyörű Dragunov, na gyere a papához.

Ki is lőtt rám, te ott a másik toronyban? Ezt vedd be haver. Gyors toroklövés után máris a következő célpontokat kutatom. Még két őrt találok az udvar egyik végében. Valamiről diskurálgatnak, nem is sejtik mi fog történni velük. Az egyiket pont szíven lövöm, azonnal összerogy. A másik azonban elkezd futni a közeli őrbódé irányába. Elhibázom a lövést egyszer, kétszer. A francba, sikerült bejutnia. Semmi pánik, bekapcsoljuk a hőérzékelőt és voilá, máris ott van a kisördög az egyik asztal mögött lihegve. Nem akadály a fal és az asztallap sem, egyetlen jól irányzott lövés a tarkóra,

▲ Pókember akcióban

▲ Nagyon jóóóóóó az anyag...





▲ *Nálam a Shotgun, benned a sörét*

sajnos ilyen az élet. Gyorsan leereszkedem, és máris futok a központi épület irányába, közben utamat állja egy nagy halomba rakott lőszer. Hopp felugrom a tetejére, és már mennék is tovább, ha nem állítana meg az a sorozat, amit a ládák mögött álló katona küld belém. Éppen hogy csak élek, annyi időm viszont még van, hogy beleeresszek fél tárat az AK-ból. Most pihenni fogunk és gyógyulgatni. Óvatosan előveszem a dobozból a fecskendőt és a két ampullát. Megkeresem a csuklómnál az ütőeret, majd magamba nyomom mindkettőnek a tartalmát. Eltelik néhány pillanat, amíg kifejtik a hatásukat. Egy-két percnyi pihenő és helyzetelemzés után ideje folytatni az utamat. Az ajtó előtt megint egy fickó, gyors sorozat, szabad az út. Bent újabb akadály állja az utamat. Legalább három kamerát látok a falakra szerelve, engem pedig nem vehetnek észre. Félő hogy megölik a pasit, ha meglátják, amint befelé sasszézok. Inkább a paraszt módszert kell választanom, megvárom amíg elfordul a kamera, aztán mellé osonok és beleeresztek egy golyóbist. Így megyek sarokról sarokra, végigkutatva az utamba eső szobákat és megvizsgálva a számítógépeket, hátha használhatóak valamire.

Azt hiszem megérkeztem a küldetésem végső szakaszához. Óriási páncélajtó állja az utamat, őrökkel körülvéve. Gyors fegyverre lesz szükségem a likvidáláshoz. Elővarázsolom az UZI-t és előugorva a sarok mögül, végigsorozom a szobát. Kapok én is egyet, de nem valami vészes. Az őrök összecsuklanak, nekem pedig csak tíz másodperc kell, amíg felhelyezem a C4-es pakkokat a két zsanér fölé. Elbújok a sarkok mögé, majd aktiválom a detonátorokat. Fülsiketítő robbanás tölti be a szobát, az összes ablak csörömpölve robban ki a keretéből. Az ajtó helyén füstölgő lyuk mélyéről halovány fény szűrődik elő. Bent egy rozoga ágyat találok, amelyen egy megkötözött, betapasztott szájú férfi fetreng. Odalépek hozzá, de látom nagyon mondani akar valamit, így letépem a szájáról a kötést. —Vigyázz, ez csapda!! -üvölti felém, de nincs időm meglepődni. A hátamat egy sorozat tépi fel. Aya segíts!!!!



▲ *Ha nem megy a földön, majd megy a levegőben*



▲ *Még betördelem ezt a két oldalt, és már megyek is☺*



A küldetés összegzése

Hát igen, csak azt felejtettem el, hogy kikapcsoljam a biztonsági rendszert, az ajtó mellet lévő konzolon, még a robbantás előtt. Viszont a következő alkalommal már sikerült, és még tízszer egymás után is, hiszen egyszerűen nem tudom megunni ezt a fantasztikusan jó játékot.

Óriási program született, az Innerloop stúdiójában. Egy újabb mérföldkő, a számtalan FPS között, ahonnan mint világítótorony meredezik a Project IGI.

Minden tökéletesen kidolgozott, akár az életben is ott volnánk. Eszméletlenül jó a fegyverek hanghatása és külső hatásmechanizmusa. Minden úgy viselkedik, mint az életben. Elég egyetlen jól leadott lövés és már fekszünk is (ugyanígy az ellenfelek).

Nem csak akció-



játékkal van dolgunk. Komoly taktikai és stratégiai részeket is felfedezhetünk benne, bár az igaz, hogy mindezeket leginkább a nehezebb fokozatoknál tapasztalhatjuk meg. A biztonsági kódok feltörése, kamerák ki-be kapcsolgatása, elérhetetlennek tűnő helyekre való feljutás és megannyi új kaland vár ránk az akcióban bővelkedő részek között. Nagyon jól eltalálták a zenei hatások, melyekkel még izgalmasabbá vált a program.

A hátrány, az ellenfelek olykor buta viselkedésében fedezhető fel, bár mindez, leginkább úgy vettem észre, az első néhány küldetésünkre jellemző. Eme pályákat, egyfajta gyakorlásképp is felfoghatjuk. Mégis minden negatívumra orvosságot jelent a tuti hangulat.

A gépigényre sem lehet igazán panaszunk. A minimum konfiguráción, egy kevés swappeléstől eltekintve, jól futtatható a progi. Minden bizonnyal az egyik legizgalmasabb játékban lesz része mindazoknak, akik (ezek után pláne) rászánják magukat és kipróbálják a Project IGI-t.

-Uriel-

EIDOS Interactive / Innerloop Studios
PIII 500 (PII 300), 64 MB RAM (128 MB RAM), D3D!
www.eidos.com

LÁTVÁNY · JÁTSZHATÓSÁG · SZAVATOSSÁG · ZENE-HANG

✓ - szuper hangulat
- valósághű részletek
- összességében szinte hibátlan

X - néha bután viselkednek az ellenfelek
- rövidek a küldetések
- nincs mentés a pályákon

96%

HITMAN CODENAME 47

Rideg gyilokgép érzelmek nélkül

Gondolhatsz bármit barátom. Akkor is, csak egy kísérlet maradsz. Egy bábu a nagyok asztalán, amit úgy mozgatnak, ahogy csak akarnak. A legtöbben azt hiszik magukról, hogy világmegváltók, de legalábbis szuperkatonákként fogják leélni a rövid kis életüket. Én viszont már tudom, csak egy senki vagy. Egy pótolható alkatrész a gépezeten belül, amely miután meghibásodott, gyorsan és szakszerűen kicserélhető. Legalább százan vannak olyanok mint te, akik kiképzésére és felkészítésére súlyos milliókat költöttek azok, akik a tükörfalak mögül figyelik minden lélegzetvételed. Amikor viszont ott fekszel egy koszos betondarabon vagy egy piszkos sikátor kövén, miközben lassan de biztosan elfolyik belőled az élet, rájössz te is barátom. Életünk annyit sem ér, mint egy galaxisban a kóbor meteorok pora.

(Részlet egy halott ismeretlen zsebében talált noteszből).

— Ébredj, ébredj! —visszhangzik a szoba.

— Ilyenkor nem illik henyélni. Vár a feladat.

Úgy pislákolsz, mint aki először lát napvilágot. Szúr a szemed, és éles fájdalom járja át a halántékod, mintha egy szöget vernének a fejedbe.

Ki vagy? Hol vagy? Kérdések, melyekre nem tudod a választ. Egyetlen dologban azonban biztos vagy. Mindenáron végre kell hajtanod a feladatot, melyet kitűznek eléd. Ha kell akár az életed árán is.

Így tér magához nevesincs hősünk egy elmegyógyintézet (vagy valami hasonló) falai között. Semmit sem tud magáról, azonban ösztönként él benne néhány különös képesség. Olyanok vagyunk, akár az őserdő mélyén lapuló ragadozó fenevad. Minden neszt százszor élesebben hallunk, az elénk terülő látványt pedig úgy fürkésszük akár a sólyom. Érdekes képességek ezek egy hétköznapi embernek, nem? Olyan ez, mintha felfokozták volna az érzékszerveink működését. Először egy kicsit furcsa, de aztán már észre sem vesszük, hogy valami nincs rendben. Egyszerűen beleszokik az elménk



ebbe a megváltozott világba. A hang tovább invitál minket, aztán miután ruhát váltottunk elkezdődik képességeink fokozatos tesztelése, és ezek némelyikén mi lepődünk meg a legjobban. Az első szobában szembesülünk azzal az apró ténnyel, hogy sebészi precizitással kezeljük a késeket és, hogy egy Thug szektavezér is megirigyelné azt, amilyen szépen megfojtunk egy embert a hajszálvékony acélhúrral. Na és a fegyverek. Először csak a pisztolyok, mindenféle típus és márka szerint besorolva. Akár a kezünknek részei lennének. Tizedmásodpercek alatti töltésidő, tíz töltényből legalább nyolc a céltábla közepébe.



▲ *Ide beugrom egy kis ajándékért, Rozinak*

Következő helyiség, UZI, HKMP5-ös, csak úgy hullnak a céltáblák, amint golyók százait pumpáljuk át rajtuk mesteri precizitással. Megint továbblépünk (immár egy felvonót is igénybe véve), hogy egy csempézett betonszarkofág közepére rakott asztalkáról, hatalmas erejű roham shotgun-t vehessünk kezeink közé. A távolban lévő céltáblából semmi sem marad, még a tartóoszlopként szolgáló fadarabnak is csak a hűlt helye marad a



gyilkos sörétzáporban. Mi más következhetne, AK-47. Csodálatos érzés amint a nagy hatóerejű gépfegyver üti a vállunk. És az a mennyei hang, mintha egy harang belsejében lennénk, melyet kívülről egy óriás dönget a kalapácsával. Ezután egy jóval csendesebb eszköz kerül elénk, távcsöves orvvadászpuska. A céltábla iszonyúan messze van. Először nem is látjuk, hol kellene keresni. A távcső viszont megmutatja a távolban rejtező apró céltárgyat. Egyszeres zoom, aztán kétszeres, és végül egy halálbiztos lövés a céltábla közepébe. Kezünkben felugrik a fegyver, pedig alig hallhatunk egy pici pukkanást. Az újbóli lövés már nehezebben megy, meg kell várnunk, amíg kezünk megnyugszik, és remegése alábbhagy.

Na és most mit tegyünk? Egy folyosóra juthatunk, ahol se szó, se beszéd, egy ápolónak nézett férfi kezd felénk futni, kezében elektromos sokkolóval. Nem is gondolunk bele, de kezünkben máris ott csillog a néhány pillanattal ezelőtt magunkhoz vett Desert Eagle.

Hatalmas durranás, koponyaszilánkok és agyvelő teríti be a falat. Hang nélkül esik össze a test, és mi már a ruhát húzzuk lefelé róla, hogy a következő kis rácsos szobába érve az ajtó mögött ülő géppisztolyos alak, kérdés nélkül nyissa ki nekünk az ajtót. De vajon most hová menjünk? Elindulunk egy lépcsőn felfelé, miközben a biztonsági kamera monitorja mögött terpeszkedő alak, halkan kuncogva dörzsölgeti össze a kezét.

—Na, végre elindult.— sziszegi a fogai között, és elégedetten nyúl a kávésbögréért.

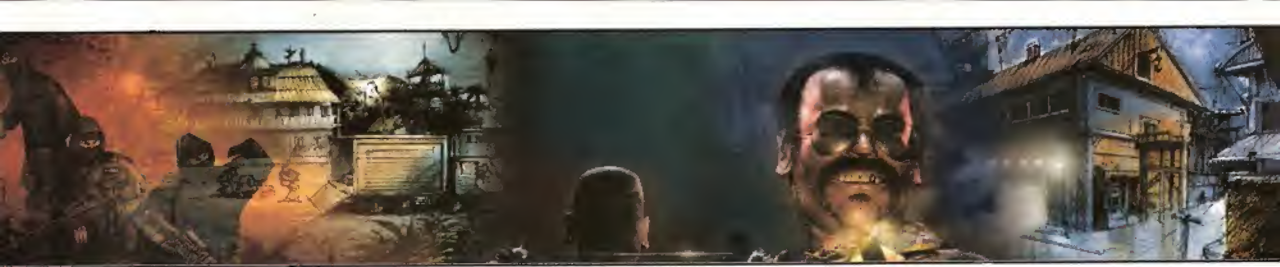
Kezdő bérgyilkos...

Első látásra azt hittem, ez egy durr bele akciójáték lesz. Ahol csak megyek, és mindenkit ledurrantok.



▲ *Bevált az álruha — eddig még nem lőttek rám*

HITMAN Codename 47





▲ *Wow! Cool a tetkód, haver!*

Aki megpróbál megállítani, az gyorsan megszabadul az agyállományának jelentős részétől. Nos, az igazság azonban sokkal de sokkal jobb lett, mint amire számítottam. A Hitman ennél ezerszer jobb, az ember taktikai képességeit is próbára tévő játék. Legjobban talán úgy jellemezhetném, ez egy átmenet a Thief és az FPS isten, a Half-Life között. Ez a program szinte él. Minden egyes mozzanatára csak elismerő és méltató szavakat írhatok le nektek. A küldetésekből igazán nincsen túl sok (hat főbb helyszín), de tényleg meg kell dolgoznunk a sikerért. Minden egyes munka elvégzése előtt igen komolyan fel kell deríteni a terepet. Nem elég csak odaállítani, és fejbe durrantani a delikvenst (nem is lehet), hanem nagyon pontos feltérképezés és tervezés után kezdhetünk ideális pozitúrá(ka)t keresni a feladatunk végrehajtásához.

Szökött kísérleti patkányként, abból kell megélnünk, amihez a legjobban értünk, nevezetesen a bérgyilkosságokból. Egy kiterjedt hálózatnál fogunk munkákat kapni. Minden jól elvégzett munka után szép kis zsozsó üti a markunkat, melyből még coolabb felszerelési tárgyakat vehetünk meg. Meglepetésként ugyan nem ért, de minden magunkkal vitt cuccért csengetnünk kell. A fegyverek közül az alapmodellek, mint a katonai pisztolyért (hardballer) vagy az egyszerű késért és fojtóhurokért, még nem kell túl sokat tejelni. Az ütősebb darabok, UZI, Shotgun, AK, Beretta (akár kettő is), viszont jóval több pénzt emésztenek fel. És akkor még nem is beszéltünk a golyóálló



▲ *Hm... én nem emlékszem ilyen utcára a Lipótvárosban...*

mellényről vagy a kémtávcsőről és az éjjellátó szemüvegről, amelyek ára az ezres nagyságrendbe tartozik. Ugyanez a helyzet a municióval is, ezt is magunknak kell megvenni. Az akciók során azonban lehetőségünk van begyűjteni azokat a cumókat, amiket az igen szép számú ellenfeleink hordanak maguknál. Már az első küldetésünk során összeszedhetünk jó pár UZI-t és Desert Eagle-t. Persze ezekhez csak annyi a muníció, amennyit az előző gazdája benne hagyott. Én jó néhány alkalommal vettem fel kiürült fegyvereket vagy olyanokat, amelyekben csak 8-10 lőszer maradt. Ezeket a kiürülésük után egész egyszerűen dobjuk el, hiszen semmire sem jók és csak a helyet foglalják az amúgy is szűkre szabott inventoryban. A küldetések végén kaphatunk még néhány levonást is. Ezt általában azzal érhetjük el, ha megsérülünk, vagy túlságosan zajosan hajtjuk végre az akcióinkat (lásd: egyszerre nagyon sok embert csődítesz magadra). Az utóbbit megakadályozhatjuk azzal is, ha nem AK47-essel rontunk be az étterembe táplálékfelvételt végző kínai maffiavezérre, hanem inkább szépen megtoldjuk a limóját egy jó kis bombával. Ezzel csak azt akarom mondani, hogy többféleképpen is végrehajthatóak a feladatok, a lényeg a végkifejlet, azaz a teljesített







misszió. Hogy mindezt hogyan hajtjuk végre, az már rajtunk múlik. Pénzlevonással jár még az is, ha elveszítjük vagy eldobjuk az ügynökségtől kapott alapfelszerelésünk egyes darabjait. Például kapunk egy HK-t, amiért nem kell külön fizetni, aztán ezt eldobjuk a harc hevében, mert mondjuk kiürült. Az összesítés végén ennek az ára levonásként, mínuszban fog jelentkezni. És most néhány szóban a tökéletes küldetésekről. A sikeresen (és csöndben) megkéselt vagy megfojtott öröktől és testőröktől, egy rakás fegyvert és lőszert gyűjthetünk össze. Ha van rá lehetőség, akkor gyorsan fel is vehetjük a ruháikat, elvegyülendő közöttük, bár ez nem valami könnyű a vonalkódosra tetovált búránkkal. Nagyon lényeges a végtermékként felmerülő hullák, gyors eltüntetése egy csöndesebb



és főleg eldugottabb sarokban. Ha megtalálják őket a többiek, akkor szinte azonnal éktelen lármát kapnak és teljes lesz a riadókészültség. A helyes út megtalálása, szépen kitölti a játékidőnket.

Végül...

Az egyetlen negatívum az irányítás. Ez tényleg nem fehér embernek való. Az elején azonnal állítsuk át a billentyűzetkiosztást a nekünk megfelelőre, ugyanis az alapbeállítás szerintem teljesen értelmetlen. Magát a karakter irányítását is eltart egy ideig amíg megszokjuk, de aztán már minden megy mint a karikacsapás. A zene és a grafika nagyon jól eltalált, pont a középúton van. Nincs is túlcizellálva, de nem is csúnya, egy közepes konfigurációval egész jól játszható. A memória mennyisége viszont nem árt, ha háromjegyű (128). A játékmenet, mint amint már leírtam nagyon realisztikus, ezért szükséges a kitartás. Maga az akció viszont felülmúlhatatlan. John Woo is megirigyelné, amint hősünk a két Berettájával osztja az áldást, majd egy hanyag mozdulattal elhajítja amint kiürültek, de csak azért mert elő kell venni a kabát alól a kibiztosított MP5-öst. Minden bizonnyal egy újabb nagyszerű program került a kezembe, ugyanis ez idáig még véletlenül sem tudtam megunni a játékot. Aki csak teheti, próbálja ki, biztos nem fog csalódni benne.

-Uriel-

EIDOS Interactive / IO Interactive
PIII 500 (PII 400), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!
www.hitman.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - jó játszhatóság
- okos ellenfelek
- realisztikus hatások

X - kicsit nehéz küldetések
- kevés a küldetés
- néha kifagyott

88%

GUNMAN CHRONICLES

És akkor a bácsi jól odacélzott a dínó szeme közé...

Hosszú órák teltek el, amíg egyáltalán fel tudtunk állni a székből. Szinte hozzátapadt a szemünk a monitorhoz a napokon át tartó Half-Life csaták közben. Aztán később, mint egy messiást, vártuk a kiegészítőt (Opposing Force). Ebben sem kellett csalódnunk, talán még jobb is lett, mint a nagy elöd. Na, de ne szálljunk el, mindkettő egyaránt szuper volt. Ez a játék szerintem a lehető legélettelibb, olyan, mintha tényleg mi lennénk ott. Talán a való életből vett számos történeti rész, és a csodálatos filmszerű felépítése teszi ilyen vonzóvá. Óriási ötletnek tartottam (és tartom ma is), a Half-Life és az Opposing Force történetének összeolvasztását. AZ OPFOR kommandósaként még találkozhattunk is a jó öreg Freeman dokival, amint éppen a teleportba ugrott, vagy amikor a katonák beszélgettek róla a rádión keresztül. Általam nem túl ismert a Rewolf programozó csapat neve, nem vagyok biztos benne, ezért ne kövezzetek meg ha tévednék, de szerintem a Gunman az első munkájuk. Mégpedig milyen munkájuk?! Egy olyan előd árnyékában, mint a Half-Life, egyszerűen nem lehet rossz játékot készíteni. A másik fontos megemlítendő dolognak tartom még a játszhatóságot, amely ennél a programnál, nyugodtan állíthatom, hogy a 100% közelében van. Bár sokan elavultnak tartják a Quake II grafikai motorját, azért még mindig jó néhányan készítenek ezzel a meghajtóval programokat (pl: Soldier of Fortune). Ennek ellenére a Valve olyan jól átdolgozott grafikai leírót készített, hogy azóta már be is jegyeztették a saját nevük alatt. A sebesség, a játszhatóság, a játékmenet, mind-



mind elsőrangú és kifogástalan, egyszerűen nem mondhatok rá egyetlen rossz szót sem. A zenei és a hanghatások terén is csak ugyanezt mondhatom el, akár a moziban ülnénk, varázslatos interaktív muzsikában lehet részünk. A hanghatások és a fegyverhangok pedig olyan élethűek, hogy két csomag zsebkendőt sírtunk tele a haverokkal a meghatottságtól. Azért emellett van egy ici-pici hiányérzetem, ez pedig a poligonszámot illeti. Mostanság egy kicsivel több háromszögből építik fel a karaktereket és a környezetet, ez pedig valószínűleg nektek is szemet szúrhat. Ehhez a részéhez nem értek, de valószínűleg maga a Quake II grafikai motorja tud ennyit kisajtolni magából.



▲ „Milyen volt hajad szőkesége, sem tudom már..."

Lőhetek a szemed közé?

Kezdjük egy másik lényeges pontnál, az irányíthatósággal. Szerencsére jó hír, hogy alapbeállításban meghagyták a HL alapkonfigurációját. Tehát aki ehhez már hozzászokott, az teljesen ugyanott talál mindent, természetesen át is konfigurálhatjuk a gombokat és az esetlegesen előre elkészített .cfg fájlokat is használhatjuk mintaként. Egy-két funkcióbillentyűvel változott a kiosztás, ezekről azonban külön listát kapunk a konfigurációs menüben. Karakterünk felépítése és főbb jellemzőinél is a HL-t vették alapul. A személyes menük jól áttekinthetően helyezkednek el a képernyőn, és az ezekhez rendelt „hotkey" gombok konfigurációja is könnyen elsajátítható.



▲ Na most választhatsz: vagy félreállsz, vagy megy a golyó

Energiánk mellett, itt is felvehetünk védőruházatot, bár ez most nem Freeman-féle kezeslábas lesz, hanem a katonákra jellemző kevlár testpáncélzat.

Életenergiánk feltöltésére alkalmazhatunk a játék során felbukkanó egészségügyi dobozokat, valamint a nagy vörös keresztről könnyen felismerhető konzolokat (ezek inkább egy üdítő automatára emlékeztetnek). Azt hiszem a használatukat senkinek sem kell elmagyarázni, inkább a meglelésükkel lesznek problémák.

A legszembetűnőbb újításokat a fegyverek, és azok használata körül találhatjuk. Az első pályát egy egyszerű késsel kell végigküzdenünk, de a következő „loading" után már gazdagabbak lehetünk egy kézifegyverrel. Az alternatív tüzelési opció egy rakás érdekességgel szolgál. A gomb megnyomása után előtűnő menüben minden fegyvernél más és más beállítási lehetőség közül választhatunk. Egy kis ízelítő: a pisztolynál a tüzelési módokat változtathatjuk meg, úgy, mint „pulse" (pulzáló), „rapid" (gyors), „charged" (túltöltött). Pulzáló üzemmódban gyors, közepes erejű sebzést produkálhatunk, a gyors üzemmódban másodpercek alatt kilőhetünk akár száz lőszert is, de csak nagyon kicsi sebzése van a pisztolynak. Végül a túltöltött módban egyetlen, a többinél



jóval erősebb lövést ereszthetünk meg, a hátránya viszont, hogy eltelik egy kis idő, amíg a fegyver újra működésre kész állapotba kerül. Ellenfele válogatja, hogy melyik ellen milyen módot használhatjuk a legjobban. A géppisztolynál a lövési sebességet növelhetjük, viszont ennek is van hátulütője. A gyorsabb lövés közben a fegyver melegedni kezd, melyet a képernyő közepén lévő skála jelez. Ha ez a kritikus értékhez ér vagy túl is halad azon, úgymond üzemzavar keletkezik, fegyverünk továbbra is folyamatosan lőni fog és irányíthatatlanul rángatódzik a kezeinkben. Ezzel egy rakás lőszer megy kárba és még jól belénk is tesznek, miközben a megbolondult fegyverrel bajlódunk.

A sugárfegyvereknél még ennél is több választási lehetőség van.



▲ Anyu mérges, mert felébresztettem. Na aluggyá csak vissza!



Beállítható a sugár ereje, hatótávolsága, típusa és a kilövés utáni speciális hatása is. Kiválaszthatjuk, hogy közelre vagy távolra akarunk-e lőni és milyen hatékonysággal tesszük mindezt. A speciális hatásnál, választható a sima sugárnyaláb mellett, a nagyobb erejű portálgömb, ami a sebzés után még gravitációs effektust is létrehoz. Vagy a „chain", amely a kilövéskor még néhány másodpercig mászik a földön és nem csak egy ellenfélben tesz kárt, hanem mindegyikben aki a közelében van. Sajnos, minél tovább „kúszik" a földön, annál gyengébb is lesz. Közelharc részeknél a tömegben elég szép pusztítást végezhetünk vele.

Egyetlen FPS-ből sem maradhat ki a Shotgun. Megválaszthatjuk hány töltényt szeretnénk egyszerre kilőni, és azt is, hogy azok szétszóródjanak vagy egy pontra irányulva nagyobb sebzést vigyenek be. A sörétes puskát akár robbanószer helyett is alkalmazhatjuk, hiszen hatása a több töltényes lövésnél megegyezik a gránátokéval.

Ha már itt tartunk, akkor nézzük a robbanószereket. A használatukhoz elkél egy kis gyakorlás, különben mi járunk rosszabbul. Tehát a kapcsolókkal szabályozhatjuk az időzítést és így elérhetünk azonnali robbanást, három másodperces robbanást, vagy robbanást a becsapódáskor. Mozgásérzékelőt is tartalmaznak a robbanószerkezetek, ezt a középső menüben kell keresnünk. Legvégül a „when placed" üzemmódban, mágnesként helyezhetjük őket a falra vagy bármilyen tárgyra. A felhelyezés után három másodperccel, vékony lézersugarat bocsátanak ki és élesednek. Ha valami megszakítja a sugarat, akkor — ez nem újdonság — bekövetkezik a bumm. Birtokba vehetünk néhány járművet is, úgy mint terepjárókat, tankokat. Irányításuk könnyen elsajátítható és a páncélkocsik tűzerejét jól használhatjuk egynéhány keményebb ellenfélnél. Egyetlen dologra kell vigyáznunk. A páncélzat és a jármű működését két mutató fogja jelezni a képernyő bal alsó sarkán. Ha ezek a piros zónába érnek, jobb, ha azonnal elhagyjuk a járművet, legalábbis ha nem szeretnénk vele együtt a levegőbe repülni. Sajna, akkor is sérül a gépek páncélzata (igaz nem nagymértékben), ha nekimegyünk valaminek, ezért óvatosan vezessünk.



▲ „Fejvesztve" menekülnek előlem☺

Legvégére hagytam az ellenfeleinket, és azok mesterséges intelligenciáját. A könnyebb fokozaton semmi értelme a játéknak, minden ellenfelünk a lehető legbárgyúbb formáját mutatja. Nem mozdulnak el a lövések elől, és alapjában elég könnyen elbánhatunk velük.

A normál, és e feletti fokozaton, viszont védik egymást, elbújnak előlünk, fedezékekből lőnek ránk és jóval szívósabbak is. Kevesebb lőszert találunk, a felszedett egészségügyi csomagok pedig csak fél és negyed annyit töltenek, mint a könnyebb fokozaton.



A multiplayer rész óriási, az újabb pályák és fegyverek mellett egészen új hangulatú játékban lehet részünk. Nem hiába a HL-t tartják az egyik legjobb multis játéknak, és ez erre a programra is igaz.

Amióta a HL megjelent, minden FPS-t valamilyen módon hozzá hasonlítanak. Minden tesztben ott olvasható, hogy mennyire tér el az éppen tesztelt program játékmenete a Valve mesterművétől. A programot egyértelműen az utánozhatatlanul eltalált, életszerű hangulata teszi felejthetetlenné.

Ez a tény egy olyan játéknál, amely teljesen a HL-re épül, nem lehet kétséges, a száz százalékhoz közeli értéket üti meg.

Bár biztos találhatunk benne néhány apróbb bosszantó hibát, de összességében pontosan azt kapja a játékos, amit a HL-től is. Azaz nagyszerű játékélményt, és ha megteheti, akkor napokon át tartó hálózati csatákat.

Itt megemlítendő még az aránylag alacsony gépigény is, amivel a kisebb géppel rendelkezőkre is gondoltak. Nem kis dolog manapság, hogy P1-es géppel még tökéletesen játszható legyen egy program. Ha tetszett a Half-Life, okvetlenül próbáljátok ki a Gunman-t, nem fogtok unatkozni.

-Uriel.





▲ A látszattal csal: csak meg akarják védeni magukat tőlem

Sierra / Rewolf Incorporated
PII 450 (P233), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D
www.gunman.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - Half-Life rajongók paradicsoma
- filmszerű történet
- viszonylag kicsi gépigény

✗ - könnyű fokozaton buták az ellenfelek
- lehetne hosszabb is

92%

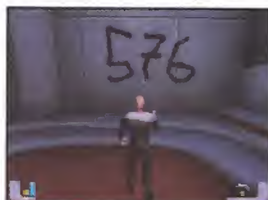
Deep Space Nine: the Fallen



Vízszint helyett a technikai színvonal emelkedett

Akik nehezebben jönnek bele egy játékba, bizonyára több időt szakítanak a programok kitapasztalására, és szívesebben kukkantgatnak bele a teljes verzióhoz adott kézikönyvbe (segítséget remélve). Mindezt úgy következtettem ki, hogy az utóbbi időkben a kezeim közé került tesztverziók egyik-másik példánya csak a látottak alapján, elég nehézkes játékmenetet és jóval hosszabb beletanulási időt igényelt. A Fallen is ebbe a kategóriába tartozott, hiszen egy rakás dologra nem voltam képes rájönni a előzetesként kiadott demóban. A most kezembe kaparintott teljes verzió viszont egymás után ontotta a jobbnál-jobb játékmegvalósítási ötleteket. A Star Trek sorozat ebben az évben a napnál is fényesebben bizonyította a számomra, hogy egyetlen filmötletből is lehet tucatnyinál több szuper játékot készíteni. A New Worlds egy stratégiai gyöngyszemként ragyogott fel és hatalmas mennyiségű (elsősorban a játékmenetre jellemző) újítást hozott magával. Az Elite Force az akcióval és a filmszerű megvalósításával vett le a lábamról, míg végül a DS9 Fallen egy hamisíthatalan Tomb Raider hangultot árasztott magából, melyet nagyszerűen párosítottak a Star Trek univerzumával. Az akciójátékok egy új stílusát köszönhettük Lara kisasszonynak, melyet aztán sokan próbáltak meg leutánozni többkevesebb sikerrel. A Fallen jó példája annak, hogyan kell elkészíteni egy játékot úgy, hogy a klónokra jellemző jegyek ellenére hozzászógezzen minket gámereket a masinánkhoz és ne is forduljon meg a fejünkben, hogy „mintha találkoztam volna már ezzel".

A Szeptemberi előzetesben már levizsgáztam a DS9 történelemből (halovány kettesre), de őszintén bavallom ezen sorozat történeti háttere tényleg hiányos volt egy kicsit a számomra (legalábbis a kapott mail-ek szerint). Mindazok, akik olvastak néhány badarságot a filmsorozat történetéről, utólagosan bocsássanak meg nekem és kegyelmezzenek az aréna közepén fetrengő firkászgladiátor nyomorult életének. Igérem, ezek után megpróbálok jobban utánamenni a háttérinformációknak. Nos, azt hiszem eme felemelő pillanatok után, már nekieshetünk a programmal való ismerkedésnek.





▲ Hé, srácok, Han Solo meg hogy a fenét keres itt???

A technika ördöge...

Az első és talán legfontosabb használati tárgyunk, a filmekből és az előző ST játékokból már ismert tricorder lesz. Ennek számos új képességével is megismerkedhetünk a játék során. Elsőként, bármilyen tárgy vagy élőlény letapogatását elvégezhetjük vele. A jobb egérgomb lenyomására feltűnő képernyőn láthatjuk a vizsgált tárgy anyagszerkezetét, funkcióját és technológiai jellemzőit. Ez akkor lehet fontos, ha éppen egy robbanószerkezetet vagy bármilyen más, számunkra veszélyt jelentő eszközt tanulmányozunk. Ugyanezzel a módszerrel vizsgálhatjuk meg ellenségeinket és bármilyen más a játék során felbukkanó élőlényt. Ilyenkor a fajmeghatározás mellett, a lény jelenlegi egészségi állapota és az esetleges harci besorolása is leolvasható. Ha a küldetéseink során túlélőket kell keresnünk, jó ha a gyengébb, sebesült egyedeket részesítjük először segítségben. Az ilyen küldetések alkalmával mindig nálunk lévő „pattern enhancer" segítségével, rögtön a hajó kórházrészlegébe transzportálhatjuk őket. Ha egy olyan helységbe jutunk ahonnan látszólag csak egyetlen kijárat van, de az semmiféleképpen nem hajlandó kinyílni, ugyancsak a tricorder-t kell használnunk. Eme okos kis szerkentyű képes a lehető legkisebb energiaforrás érzékelésére is, így a falakat körbekutatva nem is egyszer találtam rejtett kapcsolókat. Az energiaforrás bemérése után egy háromdimenziós térkép jelenik meg, amely jelzi a kapcsolók, generátorok pontos helyét (ezek általában a falak borítása mögött, vagy látszólag elérhetetlen helyeken vannak). Ezután már csak oda kell lépni a jelzett ponthoz és emberünk máris működésbe hozza azt. A különböző fegyverrendszerek vagy láthatatlan aknák speciális, szabad szemmel nem látható kisugárzása is a tricorder-rel kereshető meg. Amikor egy folyosón haladva, egyszer csak eltűnik a lábunk alól a talaj, joggal gyanakodhatunk a rejtett robbanószerkezetek jelenlétére. A kis készülékünk ezeket is képes megkeresni, majd a térképünkön „megfesteni" azokat egy vörös pöttyel. Ezek után már csak a fézerrel szét kell lőnünk őket és máris szabad az út. Végül az utolsó részben, a pajzsrendszerek és a fézer rezgéshullámának modulációját említeném meg. Jó néhány ellenfelünkre csak egyszer tudunk rálőni, ezek után már pajzs fogja védeni őket. Ekkor távolodjunk el a lehető legmesszebbre és a tricorder-rel pásztázzuk végig az ellnfelet. A képernyőn azonnal feltűnik az ellenfél pajzsának hullámfrekvenciája. Ha most elővesszük a



▲ Sisco rohamgatyája alulnézetben





▲ Áááá nem lövök, csak ijeszgetlek!







▲ *Milyen nagy a fénykardod, Mace Vindu Mester...*

fézert, feltűnik egy apró felirat, „autó modulation" figyelmeztetéssel, amely a fézer hullámait áthangolja a pajzs frekvenciájára, így a sugár akadálytalanul áthatolhat azon. Néhol találhatunk olyan ajtókat, ahol az átjutást erőtér akadályozza, de a semlegesítő kapcsoló a sugár túloldalán van. A fenti módszerrel letapogatva az erőteret, képesek lehetünk a fézerrel átlőni azt, és a kapcsolót tönkretéve deaktiválni a mezőt. A fézerünket manuálisan is átállíthatjuk, ha a jobb egérgombot lenyomva, jobbra-balra húzzuk az egeret és így változtatjuk a hullámfrekvenciát. A többi fegyverünk nagyobb hatásfokú és nem képes a modulációra ezért a fézer mindig újratöltődik, míg a többi csúzlihoz meg kell keresnünk a lőszerként szolgáló energiát, plazmát vagy rakétákat. Az F1 billentyűvel élesíthetjük





▲ *Szuper jó ez az uszoda, ide máskor is eljövök*

a személyi hívónkat (crombadge). Ezzel bármikor felszólhatunk a kint várakozó űrhajóhoz vagy az űrállomáson lévő embereinkhez. Ugyanezzel kérhetünk segítséget is. Ha megsérültünk és nincs gyógyító spray nálunk (hypospray), elég felszólnunk az

▲ *Ha valami gáz van, rögtön elhúzzák a belüket*

állomáson az ügyeletesnek, aki rögtön bemér minket. Ezután a tricorder képernyőjén feltűnik a legközelebbi transzportálásra alkalmas pont, amihez ha közel megyünk, elkezd villogni a képernyőn a transport jelzés, és már érkezik is a kért lőszer, egészségügyi csomag vagy mindkettő. Az apróbb használati tárgy, mint a „wrist bacon" (lásd: flashlight) használatára gondolom ti is rájöttök. Még megemlítendő a nagyobb fegyvereknél bekapcsolható távcső (bal ALT), amivel a távoli rosszfiúk likvidálása válik egyszerűbbé. Ennek hátránya, hogy nem mindegyik fegyvernél működik. Alkalmanként a bal felső sarokban felbukkan a Deep Space jele, ami jelzi, hogy rádióüzenetünk érkezett. Az F1 lenyomása után láthatjuk, hogy ki szeretne bennünket elérni, ekkor általában hasznos vagy fontos tanácsokat kapunk, de az is lehet, hogy küldetésünk újabb ponttal bővül a jelentés hatására.

A küldetéseink jellege elég széles skálában mozog. A mentőakcióktól az idegen területek, helyszínek átkutatásán keresztül az akcióban gazdag összecsapásokig, mindennel találkozhatunk. Mindezt a lehető legjobban eltalált zenei aláfestés és filmszerű intrók gazdag választéka kíséri. A bevezetőben már említettem a TR hatást, amely a játék bizonyos részeinél szépen kitűnik. Szinte minden pályán részünk lesz egy kis ugrálásban, kapaszkodásban.





Néhol nagy szükségünk lesz a jó megfigyelő és kombinációs készségünkre ahhoz, hogy észrevegyük a mesterien eldugott kapaszkodókat vagy a mennyezetről és a falból kinyúló olyan szerelvényeket, melyeken keresztül elérhetjük a továbbjutáshoz szükséges pontokat vagy más úton nem megközelíthető kapcsolókat, ajtónyitó mechanizmusokat. A játékmenetre talán csak azt az egyetlen idegesítő jellemzőt találtam, amikor megjelenik egy ellenfél és nekem rögtön hátra kell futnom, hogy letapogassam a pajzsát a tricorder-rel, addig persze ő vidáman utolér és osztja az áldást a fejemre. Nem tudom miért nem lehetett valahogy egybeépíteni a tricorder-t a fegyverrel, és akkor nem kéne ezt a néha kicsit idegesítő „elfutok, szkennelek, modulálok, kilővöm" dolgot ezerszer eljátszani. A nagy újdonságot a játék elején választható három karakter jelenti, melyekkel külön-külön tudjuk a játék történetét végigjátszani. Amíg Sisco-val a sérült hajó legénységét mentjük meg, addig a kinti mentőhajóra betörnek az idegenek (ezt a rádión keresztül Worff jelenti nekünk). Ha Worff-al kezdjük a programot, akkor amíg Sisco a szerencsétlenül jártakat mentegeti, Worff-al a hajón küzdhetünk az idegenekkel. Egyszóval a három karakterrel, háromszoros az élvezet és a játékidő is. Bár már a játék vége felé járok, mégsem akarok lelőni minden olyan apró poént, amiket jómagan nagyon eltalált és egyedi dolognak tartok. Azt hiszem egyszerűbb, ha mindezeket saját magatok tapasztaljátok meg, a játékkal eltöltött hosszú órák során.
Végezetül még megdicsérném a játék szépen optimizált grafikai meghajtóját (Unreal Tournament), ami úgy röpül, mint a szél. Egy biztos, a DS9 minden ST kedvelőnek kellemes kikapcsolódást nyújthat, legalábbis amíg a következő rész meg nem jelenik.

-Uriel-

Simon & Schuster Interactive / The Collective Studios
PIII 500 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!
www.ds9thefallen.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - Star Trek feeling
- jól játszható
- szuper zene

✗ - sok apró grafikai bug
- kevés ellenfél
- a nézet nem tökéletes

90%

NO ESCAPE

Pacsmagspityut ide nekem!

Létezik-e nagyobb öröm egy teszter számára, mint mikor nem kell holmiféle kerettörténetekről papolnia? Nos, remélhetőleg akad ilyen. Mint ahogy akadnak világrengető tervekkel teli fejlesztők is, melyek egy szélsőséges csoportja nem átallott a fejébe venni, hogy: „Márpedig mi most megmutatjuk, miben is rejlik a multiplayer alapú vashiány pótlás esszenciája!" Csak rajta — láttunk mi már olyanokat, hogy viszonylag nehezen botránkozunk meg...

Először jól beetetjük...

A prezentációt elnézve még jó nebulóhoz méltóan fészkelődünk a nyitó képsorok alatt, melyekből ugyan az égadta világon semmi sem derül ki, ám érezhetően profi munka áll az intro mögött. A „művit" záró beállítás mindenesetre kérlelhetetlenül egyértelműsíti a riasztó körülményt: — immár — Nincs Menekvés. A játék címe alighanem a készítők tudattalanjában létező, terhelt lelkiismeret finomfizikai kivetülése lehet, hiszen ha valakiknek, nekik igazán tudniuk kell: elenyésző azon lelkek száma, akik művüket látván messzire hajítják a jóféle „kvékes" plazmavetőt. Vagy ha komolyan gondolták — akkor úgy kell nekik.



Oszt' majd lesz valami...

Az eddigiekből talán már világos, hogy jelen üdvöskénk a Quake s Half-Life által dominált multiplayer vérfürdők klubjának ajtaján dörömből, sikerét pedig tucatnyi, nyilván forradalminak szánt újításra illetve módosításra alapozza. Nos tekintsük bele a kis lelkibe neki, hogy aztán küllemét s egyéb jellegzetességeit is hosszas vizsgálódások tárgyává tehessük, mintegy.

A program kizárólag követő nézetet használ, mely tényálladék akár javára is szolgálhatna, mint specialitás. Hja, ha nem az elsőre tetszetősnek tűnő grafikus motor hiányosságait igyekeznének ezzel palástolni.

Ugyanis röhejes módon úgy 45 fokos szögön belül fix a kameraállás. Azaz fejforgatás, fel-le nézelődés ezen szögön kívül nuku. Ehelyett mozgathatjuk a célkeresztet, mintha csak a kőkori keltezésű Chicken II — vel nyomulnánk, s persze igyekezhetünk hozzászokni ehhez a módfelett sóher megvalósításhoz. Hogy azért ne tudjam lebombázni egy magaslaton álló kétes elem fejszerkezetét, mert az idióta karakterem a leesett vérnyomását kutatja a földön, elszomorító. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy rövid időn belül megszokható a reguláció, ám jóval előnyösebb lehetne az összhatás, ha megkapnánk a lehetőséget a nézőpont ízlés szerinti beállítására.

A progi címe valójában az egyik játékmód után kapta a nevét, mely játékmód motivációja kellően debilnek tűnik ahhoz, hogy azonnali hatállyal felkeltse érdeklődésünket. A szint a következő: ha valakibe beleeresztünk egy golyhót — mert ezeket a zöld pacsmagokat nehéz volna golyóként deklarálnom — úgy a bekóstolt egyed elejt egy pénzérmét. Nos, ezen pénzérméket kell szépen összeszedegetnünk, hogy aztán az időlimit leteltekor kiderüljön, ki is volt a legszorgosabb a résztvevők közül. Így célszerűbb körbe — körbe rohangálni, s mindenkitől behajtani egy-két tucat sápot, mint célzottan vadászni „x"-re, kinek megdorgálása — a Szent Hagyományok értelmében legalábbis — fix jó pont lehetne. Természetesen több mód is létezik, ezeket a későbbiekben tárgyaljuk, s noha nem fér kétség ezen alapelgondolás újszerűségéhez, mégis azt kell mondanom: még mindig sokkal megnyugtatóbb átgyalogolni valakin egy duplacsövűvel, mint tapsikolva felszedegetni három pénzérmét. Ezzel együtt valóban működő, jól játszható szisztéma. Eme ponton emelkedik szólásra a dicső erkölcscsősz, s torkollja le a permanens deformációktól terhes, vérszomjas tesztert: „No de fiatalember! Arra nem is gondol, hogy talán a kisebb korosztálynak szánták a programot?!" Nos, elöljáróban csak annyit, hogy egyes karakterek olyan szintű szövegeket nyomnak hangulatfestés címén, hogy abba még a Kingpines fiúk is belepirulnának - így ennek alapján alighanem kizárható a fiatalabb közönség megcélzásának szándéka. Azon lelki szegények, akik még ma is örömüket lelik a „geráppázásban", mindenesetre tegyék össze tenyereiket: az egyik karakter ugyanis — hatásszünet — nem átall geráppázni. Jó, mi...?


▲ Te Kravitz...itt maradt a csukád

Fegyverkezzünk

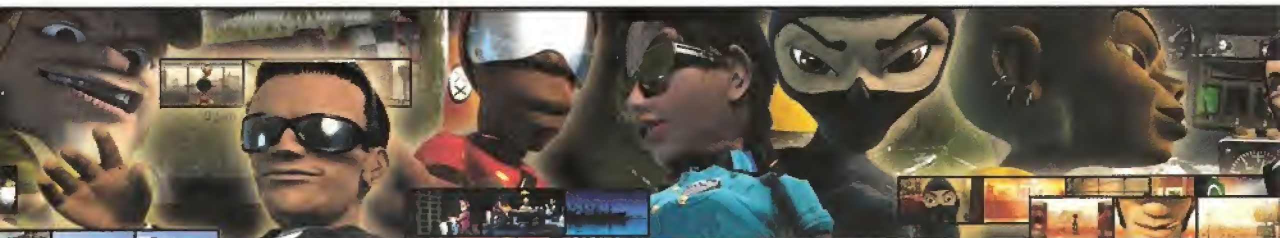
Az alap ugye a bágyadt-banánzöldben tündöklő pacsmag-spityu. Frekventált darab még a gránát illetve rakétavető, szerencsénk lehet továbbá plazmaágyúhoz, valamint a jó öreg hajszárítóhoz hasonlatos szakszerkezethez is, stb. stb. Akadnak ínyencségek, mint az ugróbomba, taposóakna, s klasszikus kézigránát is, hogy az igen hatásos atombombát (nem vicc!) ne is említsük. Szóval van itt minden, ami szükséges lehet egymás hatékony szétamortizálásához.



A humor. S az érzék.

A játék gyengéit ellensúlyozandó, a készítők meglehetősen poénosra vették a figurát: ezen ponton kell kiemelnünk az egyes karaktereket bemutató videókat, hiszen alighanem ezek kiagya-


▲ Üzenj valamit anyádnak!





▲ *Najaaa, dászisztmájnespéziálitét*

lóinak s megalkotóinak lesz köszönhető, hogy némi idő távlatából is emlékezni fogunk a progira. Mert ezen videók állati klasszul meg vannak csinálva — egyszersmind méltatva eszmei mondanivalójukat is. Szóval tessék csak megnézegetni az összest, igazi gyöngyszemek.

A játék képi világának alapját érezhetően bivalyerős motorok fűtik, ezzel együtt a látvány esztétikai minősége sajnos nem mondható szájtátásra ingerlőnek. A textúrák, noha láthatóan roppant tetszetősek, számtalan helyen egyszerűen nincsenek böcsülettel odaapplikálva, s szomorúan panaszolják: „Minket AZ a lusta ember rakott ide, láááatod...?"

Csak tessék megvizsgálni a fotókon a talaj textúraszerkezetét. Rémisztő. Kedves, ahogy a program büszkén feszeng az opciók oltárán, hogy ő akár négy layert is egymásra pakol az égbolt megjelenítésére - tájékoztatásul közlöm, hogy a fotók ennek örömére ilyen beállítások mellett készültek. Négy layer ide — vagy oda: minden igyekezetem ellenére sem sikerült két másodpercnél tovább merednem a felhőkre az áhítat jegyében. Sajnos rengeteg pálya arculata mutat hasonlóságokat más pályákkal. Akad persze egy-két jól sikerült, kötelező kivétel: szerencsés módon ezek inkább a medium, illetve big méretű pályák — ide számítva a nehézség szintjén értelmezett térképeket is. Tudniillik a progi kis, közepes, nagyméretű, normál, könnyű s nehéz térképeket



▲ *Óóóóó...sheeep...*

különböztet meg, s kínál érmegyűjtögetésre. Avagy valami másra. „Mire?"

Modok

A címadó érme-gyűjtögetősdin kívül lehetőségünk van a frag — szisztéma jegyében zajló Knockout alapú mérkőzéseket is rendezni. Adott a



▲ *Az neked stukker?! EZ a stukker!*

CTF is, továbbá két helyi specialitás: a Tag, illetve a Countdown. Előbbiben akkor vagyunk jók, ha nem kap el minket a „húnyó", akit vörös nyíl jelöl. A Nyíl Hordozója ugyanis minden letelt másodperc örömére kap egy büntetőpontot, így értelemszerűen az győz, aki a limit ütéséig ezekből a legkevesebbet szedte össze. Egyszerű, nagyszerű ötlet. Jó mulatság. A Countdown talán még jobb hecc, lévén itt valakinek kapásból a hátára pakol a progi vagy húsz kiló dinamitot, ami rövid időn belül fel is robban, persze. Így sejthető,



hogy a szerencséltetett egyed leghőbb vágya a szeretetcsomag tulajdonjogának átruházása lesz, hogy a robbanásig fennmaradt időkeret már annak vállát nyomja. A kínála-



tot elnézve tehát nem lehet azzal vádolni a fejlesztőket, hogy bármit is ránk akarnának erőltetni, így nem vádolom őket azzal, hogy bármit is ránk akarnának erőltetni.☺

A legtöbb módot természetesen csapatjáték formájában is nyomhatjuk.

Zene, effektek

Zene szintjén nem produkálták túl magukat a készítők, ugyanis az egy-két pályán elvétve hallható prüttyprüttyöt, s a menü alatt szóló tételt leszámítva zene nix. (Óh, ím egy derék szőrszálhasogató... jer, hadd súgok füledbe egy titkot: a videók zenélnek, de pssszt!)

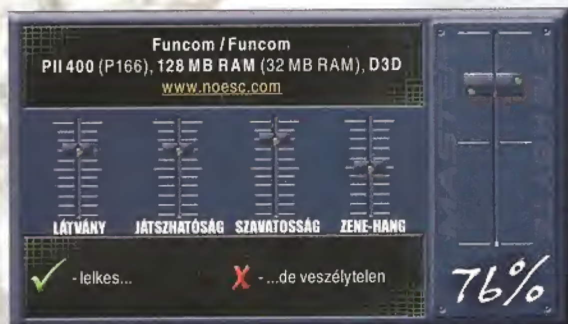
Az effektek zöme a „szép lassan az agyadra mászom" koncepció jegyében fogant. Bizonyos hanghatások roppant idétlenek, a rakétavető betegesen híg galambkakihoz hasonlatos puttyanása pl. eleve komolytalanná teszi a fegyvert.

A karakterek megnyilatkozásainak obszcén mivolta engem speciel nem sért, de hogy miért kell ezeket a lehető legrövidebb idő alatt elhadarni, rejtély. Akad ugyanakkor néhány apró, de álmosító következetlenség is: miért kell a ninjacicának minden lövés közben harci csatakiáltásokat hallatnia? „Hát azé' me' aztis felvettük..."

Maradhat

Fent a vinyón, ha valakinek van rá 800 Megája — mert ennyit zabál fel a kis drága. Alapvetően kellemes darab, noha sokkal inkább érződik rajta a lelkesedés, mint a profizmus nyoma — leszámítva a fullextrás videókat, ugyebár. Jaj és majdnem elfelejtettem: a bal egérgombbal lehet lőni.

by GyZ



BATTLE ISLE The ANDOSIA WAR

Erő, intrika, korrupció, háááborúúú!

A cím mára már fogalommá vált: „bátláj". A sorozat kezdő epizódja az első PC-s játékaim közé tartozott és azonnal belopta magát a szívembe. Azóta kilenc év, plusz négy folyatás jelent meg — már ha az Incubationt is közéjük soroljuk —, de a rajongás nem múlt, sőt! Már jó ideje csiripelték a verebek az aktuális folytatásról, természetesen a kor követelményinek megfelelő 3D-s látványvilággal meg egyebekkel. Kétkedve fogadom ezeket a híreket, hiszen nem egy játék, a még realisztikusabb forgatós-zoomolós látványvilágért, a játszhatóság rovására adózik. Vannak kitűnő munkák is, mint például a Ground Control — amiben szerintem eddig a lehető legjobban oldották meg ezt a problémát —, de csúfos leégések is, gondolok itt azonnal a Force Commander nevezetű förmedvényre. Ettől még egy megrögzött Star Wars rajongón is antigravitációs rohamok törnek ki, de a Starship Troopers is úgy ahogy van, nem ér egy fél pár dingókutya-vesét sem, pedig sokat vártam a bogaras programozóktól.

Az Andosia első betöltése után megpillantva az új játékfelületet, a csalódás őszinte tenyere csapott képen. Mi ez? Hogyan? Hogy a macska rúgja meg! Hol vannak a hatszögek, és a felülnézet? Így nem is olyan jó... De mégiscsak írnom kellene valamit róla, hát legalább próbáljuk meg! — gondoltam magamban és vettem egy nagy-nagy levegőt délután ötkor, majd kifújtam — hajnali háromkor... Két-három évvel ezelőtt, amikor versenyszerűen gyúrtam a Quake első részét, emlékszem — vagyis nem emlékszem ☺ — az időkiesésre. Az Andosia-nak sikerült magával ragadnia hosszú órákra, mit órákra: napszakokra. A varázsa alá kerültem, beszippantott a gravitációs kútja, és a rajongójává váltam. Segítség, függő vagyok!

A háttértörténet

szerint Chronos-on vagyunk, az új időszámítás 345. évét írjuk. Az uralkodó elleni harcok mára már csak a történelemkönyvek lapjain élnek, Scayra katasztrófája úgy tűnik, feledésbe merült. Most azonban egy titokzatos figura által a Merth szigetén alapított szekta, a „Haris gyermekei" kezd jelentősebb politikai erőre szert tenni. Mottójuk: „Teremtsük meg a békét akár háborúval is!" Céljaik között szerepel a chronosi korrupció felszámolása, a jelenlegi hatalom megdöntése és a vezetőjük, (lenyűgöző papnőjük) teljes hatalomra juttatása a bolygó felett. A szekta munkálkodása minden jel szerint egy ismeretlen biológiai anyag, az andózia kinyerésére koncentrálódik. Apránként sikerült nekik egyre több és több követőt maguk mögé állítaniuk, sőt egy egész katonai arzenált is megteremteniük. Hallwa vezetősége képtelen volt időben felismerni a nyilvánvaló fenyegetést, mostanra a háború küszöbén állnak...

Egyébként a játékban egyáltalán nincs túl bő lére eresztve a sztorizás, néhány, az amerikai képregények stílusában megrajzolt képkockával indítunk, majd minden harmadik pálya után még egypár másodperc ilyesmi átvezető. Semmi animáció, csak a kemény akció, a pályák is úgy indulnak, hogy madártávlatból szemlélődünk a leendő csatamező felett, és hadvezérünk pár mondatban ismerteti a szitut meg az objektívákat.

▲ Nem ér bombázni, én csak a hamurgereket viszem a fiúknak...

A játékmenet

Madártávlat — első ránézésre igen, de ezt úgy változtathatjuk, ahogyan csak akarjuk. A numerikus billentyűzeten lehet búgócsigát csinálni a nézetből, vagy akár a lenyomva tartott jobb egérgombbal is. A nyilakkal, illetve a képernyő szélére tolt egérkurzorral szalad a képernyő, egyszóval a változtatása pofonegyszerű. A zoom mértéke őrületes, ha valaki akarja, akkor a felhők közül tekint le csapataira merőlegesen — talán így hasonlít leginkább az előző részekre, de ezt nem ajánlom, mert nehézkesebb az irányítás —, vagy akár lekushadhatunk a Comet mellé, hogy mozizva végignézzük, amint kiröppen csövéből a tömött, fehér füstcsíkot húzó föld-levegő rakéta, és becsapódik a fejünk felett lebegő nehézbombázóba... Ha van rá idő, érdemes beugrani valamilyen jó nézetbe a látvány kedvéért, mert nem mindennapi látványossággal robbannak a lövedékek. Apropó idő, ha körökre osztott hogyan is van ez?

▲ Az ott nem fáj nekik, csak úgy látszik...

Nagyjából és teljes egészében is el lehet felejteni az előző részek szabályrendszerét, mert a legtöbb dolog megváltozott. Frankón megoldott rendszer volt az is, de ezzel, ha lehet sikerült még izgalmasabbá tenni, főleg a többjátékos üzemmód szempontjából.

Alapvető különbségek

- bármikor tudunk építkezni, a játék minden percében, de csak a mi taktikai körünkben tudjuk mozgatni az egységeinket.
- az építkezés olyan lett, mint a többi stratégiában: kellenek bányák, erőművek, gyárak és a többi...
- minden egység ténylegesen egy darab, nem pedig hat vagy három, akármennyi is volt korábban
- az egységek a lövésszámok után fejlődnek, nem pedig találat szerint. Kb. tíz lövés után kap egy-egy csillagot, szóval nem bujkál majd vaskeresztes Buggy minden bokorban
- az akadémiákon tudományos fejlesztések folynak, az egységek „ápgrédelése" és az új technológiák
- bányászni kell vasat, amiből acélt és „nagyonprofi"-acélt kovácsolnak, aldiniumot, ami az energiához szükséges, bár később lesznek nap- és szélerőművek, majd pedig kell még víz a összes gyártási folyamathoz
- a gyalogosok veszítettek a jelentőségükből, nincs már épületbe

▲ Hé, senki nem mondta, hogy ide esik a MIR!





▲ *Éppen csak fellőttem egy jelzőrakétát*

begyaloglás: le kell rombolni őket☺.
- csak a néhány percig tartó taktikai körben lehetséges az egységek léptetése, emiatt sokszor NAGYON sietni kell

Ez a néhány kritérium csak felvázolja, érzékelteti miben is lett más a játék, de kezdjük az elején. Alapesetben a mi lépéskörünk kezdődik. Ha rákattintunk egy egységre, három csík látható felette. A zöld jelenti a páncélzatot, a középső kék a mozgáspontot, az alsó sárga az energiát, ez csak a lövések következtében fogyhat. Meg a zöld is, de azt mi kapjuk, hehe... Az ezek alatt látható esetleges pöttyök, az adott helyzetből leadható lövések számát adják meg. Lépés előtt az egység körül megjelenik az ismerős „lépéslehetőség" útvonal, kékre színezetten belül még képesek vagyunk támadást végrehajtani.

Az egységek javítását az Ant, vagyis a hangya teszi lehetővé, elég a sérült vagy akksilag lemerült egység közelébe állni, és ha a kurzort a hangyán hagyjuk, megjelenik az általános javítás/lehetséges upgrade-elés ikon, amit igénybe véve viszonylag nagy területen belül, a hangyából kivágódó energia pofozza fel a sérülteket. Persze ki is lehet választani mely egységet fontos elsőként tupírozni, de vigyázva ám, mert az ő energiája is véges. Időről időre „energiatovábbító póznákat" kell felállítani, ami megteremti a tulajdonképpeni utánpótlást.

Másik érdekes egység a „Magpie", vagyis a roncsszedő. A szétlőtt harckocsik után - legyen az saját, vagy ellenséges — roncsok maradnak amikben többféle újra hasznosítható nyersanyag rejtőzik. A Magpie-t begyűjtve — hasonló módon, mint ahogyan a hangya javít - rögtön továbbítja a gyárakba.



▲ *„Még zöldell a nyárfa az ablak előtt..."*

A nyersanyagok kitermeléséhez a fentebb már említett kétféle bánya, illetve „szivattyúház" és erőmű szükséges. Majd vaskohó, és a könnyű-, a nehéz- valamint a kisegítő gépek gyárai. A működőképesség másik alapja, hogy ezek csövekkel egymáshoz legyenek kapcsolva. Ilyen épületekkel találkozunk elsőként, de van itt akadémia, repülőtér, hajógyár és minden más, amitől a zöldek szívinfarktust meg agygörcsöt kaphatnak.



▲ *Utolsó mondat: — Á, egy raksival úgysem szednek le!*

Ha okosak vagyunk, az egységek lendületesebb előállításához és a fejlesztések gyorsabb befejezése végett, építsünk többet az azonos típusú gyárakból. Ha legyártunk valamit, kiadhatjuk, hogy példának okáért a repülőtérre vagy a kikötőbe kerüljenek, mert egy ott állomásozó szállítójárművel gyorsan a tűzvonalba dobhatjuk őket. Érdemes a Crux szállítórepülőt használni, mert rengeteget lép, szinte bárhol leszállhat, igaz a hajókba kategóriákkal több fér, de anyahajóból is csak annyi repked a hegyek felett, mint ahány varjú úszik a víz alatt.



A bepakolás kicsit bonyolultabb művelet (legalábbis én elvesztettem némi hajmennyiséget mire rájöttem, hogy hogyan kell). Szóval, ha bent vagyunk a repülőtéren, kiválasztjuk a „cargo" ikont, és a Crux-ra kattintva az sárgává válik, és már tuszkolhatjuk is bele a cuccost. Ezután visszaváltunk az épület elhagyására, majd megint a szállítóra bökve az kiugrik az épületből, és már repülhetünk is elfele.

Végszó

Az irányítás elsajátítása rendkívül egyszerű, és a nézetek lehetőségei is óriási változatosságra adnak lehetőséget. Éppen a grafika kidolgozottsága miatt, komoly gépigénye lett a játéknak — talán ez a legnagyobb negatívuma. Egy második generációs grafikus kártya nélkül igen nagy nehézségekbe fog ütközni a futás, emellett 128 Mega RAM is bőségesen elmegy neki.





Minden hanghatás korrekt, a zenék az előző részekben is nagyon jól illettek a csatározásokhoz, itt sincs másképpen, kedvencem a bálnafüttyögős ambient muzsika, de a többi szám szintén kedves nekem.

Talán ami miatt fanyalognom kell, az a kevés fajta egység használata. Az összes eddigi pályához elég volt néhány nehézbombázó, egy-két vadász, párfajta kisegítő egység és meggyőző mennyiségű tank. Pedig ott van még vagy húszféle egység, köztük hat-hét féle gyalogos — kedvenc a mesterlövészként lövöldöző kommandós —, de minek gyártsam őket, ha a sztratoszférából ledobott plazma úgy is erőteljesebb, mert sterilizálja az adott környéket. Mindezek ellenére nagyon jó lett az Andosia War, nevezhetjük a körökre osztott stratégiák új generációs nyitódarabjának.

Balage

BlueByte / Cauldron
PII 450 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!
www.battleisle.com

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG

✓
- színpompás látványvilág
- jó irányíthatóság és áttekinthetőség
- kemény háborús stratégia

X
- átvezető animációk hiánya
- rendkívül időigényes
- túl nagy gépigény

91%

WARM UP!

„...ami igazán fontos, az a szemnek láthatatlan..."

Az F1 játékoknak a tesztelése mindig sokkal részletesebb és aprólékosabb munka, mint mondjuk nekiülni egy teniszjátéknak, vagy akár egy másik autóversenynek, mert köztudottan ez az az autóverseny, ahol minden apró beállítás szinte teljesen megváltoztathatja a kocsik mozgását, teljesítményét. Persze ez a készítőket tekintve is komoly felelősség, mert bizony élethűen és aprólékosan kell megcsinálni mindent. A Warm Up egy viszonylag jó próbálkozásnak mondható ebben a műfajban, még akkor is, ha akad azért hiba a játék menürendszerében és magánál a versenynél is. Nem állítom, hogy játszhatatlan és érthetetlen, de akad dolog, amit bizony igencsak karcsú megoldásokkal sikerült a fejlesztőknek áthidalni, így a játék egyaránt okoz majd örömöt és bosszúságot a műfaj rajongóinak.

Az intróval igazából semmi bajom nincs, szép és hangulatos, de ne dőljetek be a grafikának, mert a játék maga nem lesz ennyire szép és részletes. Azt az első pillanatban látni, hogy az FIA hivatalosan nem fogadta el, így idegen színű, és idegen márkájú kocsikkal kell versenyeznünk. A járgányok ettől függetlenül formában vagy mozgásban alapvetően nem térnek el a világ által már megismert autóktól.

A programban alapból két választható mód van — amint ezt már megszoktuk — az ARCADE és a SIMULATION. Nem kell mondanom, hogy előbbiben gyakorlatilag nevetségesen könnyű lesz a verseny, de ezt a pontot nem is igazából azoknak találták ki, akik a szimulációban élik ki magukat. Ráadásul itt még nevetséges módon turbózni is lehet! Kezdőknek az ARCADE jó bevezető, de nem nagyon van más funkciója ebben a játékban.

A menürendszert tekintve tulajdonképpen nem is tudok rosszat mondani. Bár tény, hogy egy-két megoldás, mint mondjuk a nevünk beírása, vagy csapatunk kiválasztása kicsit bonyolult és macerás, ezektől eltekintve nem nagyon gabalyodhatunk bele semmibe. Eltart majd egy ideig, amíg könnyedén járkáltok a menüpontokban, de megszokható. Nekem sokkal inkább nem tetszett maga a színe a dolognak. Erre mondhatjátok, hogy erősen szubjektív és ízlésfüggő, de valahogy számomra ezt az „elit" autóverseny kategóriát nem ezek a szanaszét pingált autók és ezerszínű menüpontok jellemzik. A készítők egyébként próbálták minden tekintetben hasonlítani az eredeti autókra, így ha színekben nem is, de formákban és stílusban messziről akár még Ferrarit is felfedezhetünk a pályán.



Ha nem az Arcade módban utazunk, és komolyabban szeretnénk versenyezni, a Simulation-mód a mi menüpontunk, bár legyetek felkészülve, hogy (mint ez megszokott), itt bizony vért köpünk, különösen az elején a játéknak. A versenytípusok itt gyakorlatilag a szokásosak, mint gyorsverseny, egy hétvége, bajnokság vagy akár küzdelem az örök ellenféllel: az órával. Talán a Ghost Chase csak a formabontó, de csak azoknak, akik nem igazából jártasak autóversenyekben, mert saját árnyékunk elleni küzdelemmel már máshol is találkozhattunk, ha nem is pont F1-es környezetben. A bajnokságot választva nekiállhatunk a megszokott pályákon a versenynek, a szokásos rendszerben, mint melegítés, időmérés, verseny. Talán erre most részletesebben nem térek ki, inkább menjünk bele magába az autóba és a technikai paraméterek színvonalába.



▲ Szevasztok, plakátemberek!



▲ Pillanatkép a nagykörútról péntek délután 4-kor

A Warm Up pontosan az a program, ahol az ember első ránézésre nehezen hiszi el, hogy bizony majd használható beállításokkal találkozik a boxutcában. Sok játéknál előfordul, hogy beállítunk mindenféle keréknmintát, légterelő szárnyat, nem is beszélve a felfüggesztésről és valahogy mégis ugyanúgy mozog, mintha hozzá sem nyúltunk volna. Megmondom őszintén, nekem is ez volt az első benyomásom, de kellemesen csalódtam. Minden változtatást érezni a kocsiban és ez nagyon élethűvé és szimuláció-jellegűvé teszi a versenyeket. A „szerelésénél" nagyon szépen és pontosan sikerült megoldani az állítható rendszerek elkülönítését. Külön van az aerodinamika, külön a fékrendszer, a diagnosztika, egyszóval átlátható és érthető... mindenkinek, aki nem először nyúl bele a „virtuális" kocsiba. Mert bizony kezdők ne itt álljanak neki kapirgálni a hátsó légterelőt vagy váltogatni a gumikat, mert ehhez nem ad a gép segítséget.



A program alapvetően elvár egy bizonyos technikai tudást, így nem nagyon találunk Help vagy Tutorial pontokat sehol. No, persze nem kell megijedni, mert minden versenyhez és időméréshez van egy alapbeállítás a pályától és az időjárástól függően, amit teljesen magától lő be a program.

Megbütykölni a kocsit, inkább azoknak érdemes, akik ismerik a pályákat és tapasztalatból tudják a legfontosabb beállítások eredményeit, hatásait. Megnézheljük a kocsi különböző gyorsulási görbéit és mindenféle motorerősségi listákat. Állítgathatunk, majd újra megnézhetjük a dolgot, amíg elégedettek nem leszünk mindennel. Figyelem! Ha átállítotok egy légterelő szárnyat vagy fékpuhaságot, az nem jelentkezik azonnal a grafikonokban a diagnosztikánál, előtte ki kell menni és száguldani minimum egy mért kört (ez ugye 1 kör ki +1 mért kör, +1 kör be), hogy a fedélzeti számítógép kapjon adatokat és feldolgozhassa őket! Érdemes egyébként a beállításokat a melegítés és a szabad gyakorlás alatt megejteni, mert időmérés és (mondanom sem kell) verseny közben, már elég macerás szerelgetni és próbálkozni. A szabályokat tekintve teljesen rendben van a játék, bár egy dolog nagyon nem tetszett, ez pedig a versenybírók szőrösszívűsége. Pontosabban... menjenek a fenébe! Olyan mértékben adják a 10 másodperces büntetőket, hogy lassan már az előzéstől is elment a kedvem, nehogy véletlenül nekikoccanjak valakinek és mehessek pihenni a bokszutcába. Persze, az igazi kreténségük akkor bújik elő, ha elfékezzük magunkat és esetleg „van pofánk" levágni egy lassítót tévedésből. Rögtön kizárnak. Nem figyelmeztetnek, nem kapunk 10



▲ Egy finom kis „lencse-effekt"





▲ A lakótelepiek biztos nagyon anyázzák a versenyzőket...

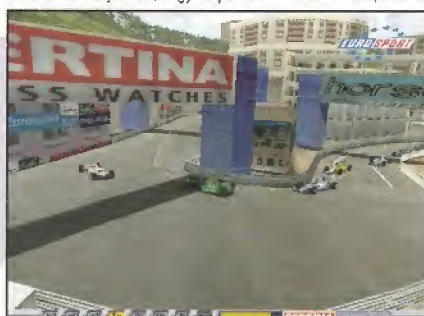
másodpercet. Fogják és belelobogtatják a fekete zászlót a pofánkba, mehetünk zuhanyozni.

Nem állítom, hogy jó érzés 16 kör után az első helyről kiállni, mert mondjuk a Német nagydíjon a jól megszokott száguldós, erdős résznél még nem állt rá a kezem a frissen bevezetett új lassítókra. Mire észrevettem már keresztül is mentem rajtuk és annyi. Monacoról már nem is beszélek. Kijövök az alagútból, kicsit későn lépek és máris villog a „gyászlobogó” a jobb felső sarokban.

Ha már a zászlóknál tartunk, fura módon a sárgán (és örömömre a feketén) kívül nem találkoztam más színűvel. Következetesen elrontja a program például a balesetek utáni sárga zászló feloldását. Most szimulálunk vagy nem? Ha igen, akkor szíveskedjen a program bemutatni nekem a zöld zászlót, ha előzhetek újra, mert az úgy a szabályos! Olajfoltot jelölő lobogóval meg egyáltalán nem futottam össze, de tény, hogy magával olajfolttal sem. Amikor elég látványosan kipukkadt közvetlen előttem egy motor bizony vártam, hogy elveszíti a tapadását a gumim a kollégából áradó folyadékok miatt, de ez is elmaradt. Apró élethűségi hiba. Mint ahogy az is fura, hogy a kocsi féktávja ide-oda ingadozik a kanyarokban. Néhol 150-ről pillanatok alatt belassulok száraz pályán, néhol 120-al nem tudom bevenni ugyanazt a kanyart 5 körrel később. Persze erre rávághatjátok, hogy fogy a benzin, meg kopik a gumi. No, igen, de ha fogy a benzin a kocsi könnyebb, könnyebb megállni, nem? És ha kerekek kopnak, akkor sem a kocsi vertikális fékezésében jelentkezik a tapadás hiánya, hanem a kanyarokban! Jézusom! Teljesen elmentem technikusba és még egy szót sem írtam magáról a versenyről.



Hát kérem szépen, a járgány kezelhetősége azért a fenti példákat elfeledve egészen használható. Nem mondom, hogy egyből kézre áll, de érezhető, még úgy is, hogy nem látni az ajánlott sebesség fokozatot, amit én nagyon szeretek és használok mindig. A segítségek egyébként jók, bár kicsit drasztikusak, olykor-olykor ha bekapcsoltam a kormányrásegítőt, úgy berántott a kanyarban, hogy majdnem megpördültem. Apropó, pördülés! Na, ez kicsit irreális a játékban, mert olyan pillanatokban is megfoghatjuk a kocsit, ahol az életben már hívhatnánk a mentőket. Játékbarát, de nem reális. Persze felmerül a kérdés, hogy melyik a fontosabb?

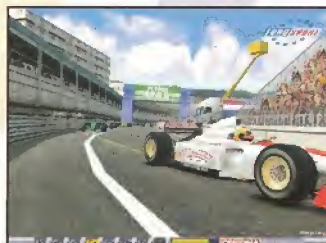


▲ Az Eurosport nem sajnálta a pénzt a játék támogatásásra — persze csak némi reklám fejében☺



Fékrásegítőt vétek használni, mert olyan buta, mint egy frissen sült tök! Nevetségesen hamar fékez, viszont akkor rosszul, így ha akarjuk sem tudjuk rendesen bevenni a kanyarokat.

Ha a játék grafikáját nézzük, nem formabontóan jó, de használható. Lehetne jobb is, de minden látszik, aminek látszódni kell, a keréknyomoktól egészen a motorok felett vibráló levegőig. A különböző kameraállások sajnos nem nagyon használhatóak, különösen a bukósisak „vjú”, aminek szerintem semmi értelme, mert a sisak kitakarja a látóterünk kétharmadát. Sebaj, azért újdonságként hatott, még akkor is, ha teljesen értelmetlen.



Összegezve ajánlom mindenkinek a Warm Up-ot, de csak akkor, ha túl tud lépni azon a tényen, hogy a játék nem hivatalos F1-program. Ha ezt elfelejtitek nagyon élethű és izgalmas versenyeket vívhattok, az F1 minden varázsát és izgalmát megélve. A gépigénye kicsit magas, de ez már megszokott az F1-progiknál, elvégre amikor nyomjuk a gázt, a tájnak suhanni kell a szemünk előtt, hogy érezhessük a sebességet. Ezt érezni a játékban, a többi már csak köret.

-Adam-

Microids / Lankhor
PIII 500 (PII 433), **128 MB RAM** (64 MB RAM), **D3D**
www.microids.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - Nagyon szép és aprólékos
- tartalmilag profi

✗ - A kocsi kicsit „ideges” és következetlen

84%

F1 Championship Season 2001

Köd előttem, köd utánam!

Az EA Sports igazgatóságában egy hétköznap két unott pofa beszélget:

— Te, Jim! Melyik új játékunk hozott sok pénzt a konyhára idén?

— Azt hiszem a Forma 1 2000 volt az, úgy április környékén jöhetett ki.

— Nem alakulnak túl jól a dolgaink: az NHL még megjelent időben, de a FIFA már késett egy kicsit és az NBA kiadása már januárra tolódott... Kellene valami ami pótolja a kiesett év végi bevételt.

— Mi lenne ha felturbóznánk egy kicsit a F1 2000-et pár újdonsággal és még az idén kiadnánk?

— Jó ötlet, ha már megvettük a jogokat 3 évre legalább használjuk ki.

Valószínűleg ez a beszélgetés nem játszódott le, de a játék kiadásának az ötlete akár ilyen körülmények között is megszülethetett volna. 2000-ben ugyanis az Electronic Arts vette át a stafétabotot az Eidostól és 3 évre megszerezte a FIA-tól a jogokat. Nem tétlenkedtek a fiúk és erre mi lehetne ékesebb bizonyíték, mint a második idén készült Forma 1-es játék.

Újdonságra várva

Őszintén be kell vallanom kezdeti ismerkedésemet a programmal csalódások sora övezte és a játékkal eltöltött órák után sem billent át egyértelműen a mérleg nyelve. Nemsokára új szezont kezd a száguldó cirkusz, már összeálltak az új csapatok, és a tesztelések is elkezdődtek. Erre az apró tényre az EA programozói nemigen figyeltek fel, ugyanis egy olyan szimulátort jelentettek meg, amiben csak a tavalyi szezont játszhatjuk végig, pedig ezt már sokan áprilisban megtették. Nincsenek se új pilóták, se átigazolások, se új felfestések.

▲ Érzem, hogy ma még akár ötöt is kilökhetek...



▲ Pedig hányszor megmondtam, ne zöldre Pali, p...

A játék maga

Ettől függetlenül a játék profi, minden apró kis részlet tökéletesen ki van dolgozva.

Kezdjük a legkényesebb kérdéssel, a gépigénnyel: talán egy kicsit túl nagy árat kell fizetnünk a látványért egy 450 MHZ-es Pentium személyében, amelyet nem árt, ha még egy újgenerációs videó kártya is megtámogat.

Cserébe váltásnál tűznyaláb csaphat ki a kocsiból, dupla visszapillantóban csodálhatjuk üldözőinket és füstfelhő kísérhet egy kőkemény fékezést.



▲ Indulhat a roncsderbi!

Emellett az árnyékok és a fények megtörnek a karosszérián és olvashatóak a feliratok is.

Az átlag fölé emeli még a játékot az élethű irányítás és a hangok. A kezelhetőséget illetően Need For Speed-en nevelkedett száguldozóként első próbaköröm megkezdésénél, gondoltam túráztatom egy kicsit a motort üresben, aztán full gázzal kihuzatom a gépet a rajtkockából. Tervemnek azonban csak azok a segédmunkások örülhettek igazán, akiknek meg kellett volna nyírniuk a füvet.



Az irányítás nagyon élethű, emiatt az is megtörténhet velünk, hogy minden segítséget kikapcsolva, akár még egy egyszerű kanyar is kifoghat rajtunk. A kocsik nagyon könnyen kisodródnak és amint lehajtunk az aszfaltcsíkról elveszítjük az irányítást felettük. Jó néhány kört igényel, amíg teljesen megszokhatóvá válik az érzékeny kormányzás és a reális körülmények.

A hangokról csak a legjobbakat tudom mondani: nagyon élethűen szól a motor és a fékezés is el van találva, de talán a rádiós informátorunk tanácsai a legkellemesebbek a játékban. Közli velünk a legjobb körök idejét, a lemaradásunkat, figyelmeztet, ha valaki utolér és még arra is marad ideje, hogy gratuláljon egy szép előzési manőverhez.

Akárcsak a legtöbb Electronic Arts játék esetében, most is igen kellemes menü fogadja a játékosokat. Feltüzelő kis zene szól a háttérben, miközben mi minden apró részletet beállíthatunk. Legelőször a nehézségi szintet érdemes a legkönnyebb fokozatra állítani, a s... bályokat és a segítő tényező... kedvünk szerint állíthatjuk be... számítógép vezérelte fékrase... manőverezési támogatás, de ... hetjük az ideális ívet is.

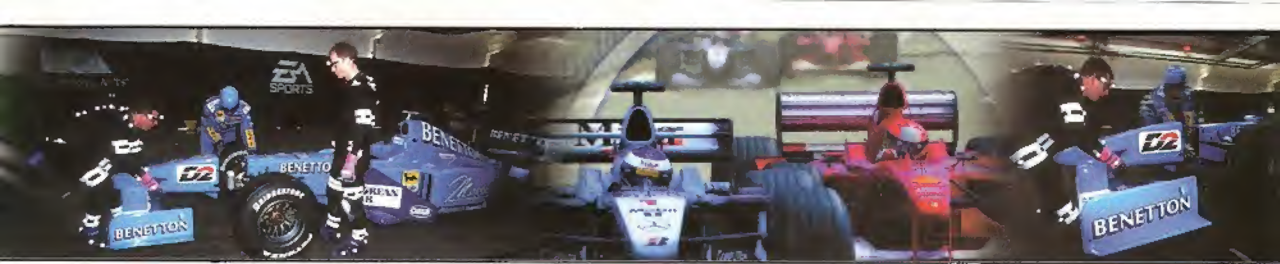
Az irányítással kapcsolatban a billentyűzet használata a leg... tosabb, persze aki rendelkez... mánnyal az vegye úgy, hogy ... se szólaltam. Az irányítás m... állíthatjuk az érzékenység fok... amit érdemes minél kisebbre ... különben nagyon könnyen b... hat a gép egy hirtelen lenyom... iránygomb esetében, amitől ... lebbi ismeretséget köthetünk ... esetben) a kavicsággyal, vagy (rosszabb esetben) a gumifal... video menüben hozzáigaz... gépünk tűréshatárához a fel... nagyságát, minden fény és a... típust be/ki kapcsolhatunk és ... változtathatjuk a felvillanó ele... tereptárgyak részletességét...

A hangbeállítások és a vissz... sok is külön menüpontként ... helyet a játékban.

A versenymódoknál fedez... a legnagyobb újítást: ez a ve... iskola. Ennek az a lényege, ... minden pályán különböző m...



▲ Hé öreg már a felnin mész!





▲ *Megint rossz gumikat tettek fel!*

dandó feladatok várnak ránk és mivel sorban követik egymást, addig nem léphetünk tovább, amíg az aktuális próbát ki nem álltuk, amiket viszont egy bizonyos idő alatt kell abszolválnunk (éljen Palik!). A kezdet egy gyorsítási feladat, majd egy reakció teszt. Ezután már élesebb kanyarok és ezek kombinációi is várnak ránk, míg végül egy-egy egész pályát kell a kijelölt idő alatt teljesítenünk. Ez nem lesz olyan egyszerű feladat, mint ahogy elsőre hangzik, ugyanis amint feldöntünk egy a kanyar szélére állított bóját, vagy bármelyik kerekünk letér a betonról, kezdhetjük is újra. A pálya megtekintése mellett még a feladat bemutatása és az ideális ív, valamint fékezés és gyorsítás megjelölése is segít bennünket.

Ha teljesítjük a minimális elvárást a gép még három kategóriába sorol be aszerint, hogy mennyire volt penge az időnk, így lehetünk arany, ezüst vagy bronz érmesek.

A többi játékmódnál nincs nagy változás, akár csak a 2000-ben kezdhetünk egy hirtelen versenyt, gyakorolhatunk időmérő edzésen és nekiugorhatunk egy teljes szezonnak, vagy versenyezhetünk akár egy nagydíjon is. Ez esetben ugyanúgy meg kell küzdenünk a pozícionkért, mint a bajnokság esetében, azaz produkálnunk kell az időmérő edzésen.

A versenyek és az edzések alatt lehet átállítani a kocsik paramétereit is, a hozzáértők itt aztán kiélhetik magukat (jövőbeli Forma 1-es karosszériatervezők figyelem!).



▲ *A piros pöttyös az igazi!*

A pályák kidolgozása nagyon precíz munkát takar, minden a helyén van: akárcsak a valóságban ahol kell, ott gumifal véd meg egy esetleges sérüléstől, de a kavicságyak és a füves területek is korhű másai a köröknek.

A kanyarok előtt táblák jelzik azok élességét és az ideális sebességet és a készítők a különböző zászlók elhelyezéséről se feledkeztek meg.

Az ellenfeleink nem adják olyan könnyen a bőrüket és néha igen agresszívan is támadnak, de ha ez nem jelent túl nagy kihívást, akkor komolyabb fokozatra is kapcsolhatjuk az intelligenciájukat. Szerencsére néha ők is hibáznak, megesik, hogy túl gyorsan szállnak be egy kanyarba és kicsúsznak, vagy akár csak épp annyira lassulnak le, hogy egy előzés után



▲ *Valaki azért még betehetné a kormányt!*



már csak a visszapillantóból kelljen figyelemmel kísérnünk reménytelen szenvedésüket.

Mindenki a legszimpatikusabb pilótájával kezdheti meg az ámokfutást, de akár a valóságban itt is a nagyobb istállókkal könnyebb jobb eredményeket elérni, az ezüst nyilak és a Ferrarik mennek a legjobban.

Helyet kapott a multyplayer opció is a programban, de csupán LAN-on keresztül lehet játszani, nem gondoltak az internettel rendelkezőkre.



Egy pár jó tanács hasznos lehet: sose induljunk nagy gázzal, mert a kocsi könnyen elveszti a stabilitását, amikor csak tudunk menjünk a lehető leggyorsabban és a kanyar bevezetőjénél egyszerre fékezzünk és fordítsuk a kormányt, de a második részében már elkezdhetünk újra gyorsulni. Érdemes az ideális íven haladni, a levágások legtöbbször csak lassítanának.

A határon való autózással lehet megcsípni a legjobb köridőket, egy-





egy későbbi fékezés akár másodperceket is jelenthet.

Vegyes érzelmek

Tudom nagy közhely, de egyik szemem sír, a másik pedig nevet: maga a játék nagyon jó, egy profi autó szimulátor, reális körülményekkel és talán éppen ettől olyan magával ragadó a játékélmény.

A kerékvetőn való lavírozás ugyanolyan plusz, mint az, hogy sérülésnél letörnek a karosszériaelemek vagy, hogy minden egyes pályára rá lehet ismerni, mert még a daru is ott van ahol annak lennie kell. Ellenben a sima 2000-ez képest mindössze csak egy játékmóddal lettünk gazdagabbak. Talán a grafikán is csiszoltak egy keveset, de az ember mégiscsak többet várna a sportjátékok koronázatlan királyától.

Ago

Electronic Arts / EA Sports
PII 450 (P233), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D
www.easportsf1.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - reális körülmények
- élethű irányítás

✗ - minimális újítások
- csak a tavalyi szezon játszható

80%



Ford Racing 2001

A szépség alá elkél a pelenka is

Az ELITE, mint nagy múltú cég, az akkoriban igen sikeres ZX Spectrum-ra ontotta a jobbnál-jobb programokat. Az Amiga megjelenésével a kiadott programok száma némileg lecsökkent. Mire azonban a PC ideje eljött a híres kiadó és szoftverfejlesztő cég már csak néhány programmal rukkolt elő, amelyek száma manapság egyre jobban csökkenő tendenciát mutat.

A legutóbbi alkotás, a Ford Racing nevet viselő autós programocska volt, amelyet mindenki nagyon-nagyon várt (hasonlóan a Messiáshoz). Aztán jött az óriási hidegzuhany, a program tényleg a grafikai maximumot nyújtotta, de az autók irányítása egyszerűen szörnyű volt és akkor a fizikai modellezés teljes hiányáról még nem is beszéltem.



Szerencsétlen programozók, úgy tűnt, az Elite-nél kívülről látták már ugyan autót, mivel a kivitel elsőrangúra sikerült, de benne még nem nagyon ültek. Nem igaz! Voltak benne, igaz egy parkolóban állóban, egy Maci Lacis kosárból kiszedett szendvics majszolása közben, igen jól megfigyelhették az előttük elhaladó Ford-ok külső jegyeit. Az 1999-es verzió „óriási" sikerén felbuzdulva az advanced programozók belevágtak a 2001-es verzió fejlesztésébe.

Szép, szebb, legszebb...

A program grafikája megdöbbentően realisztikus. Már ez első rész is igen keményen maga mögé utasította a rivális autós játékokat, az amúgy is lenyűgöző játék grafikai motorját tovább csiszolták, megnövelték a poligonok számát és magasabb bitszámú textúrákat kezdtek el használni.

A program támogatja a manapság igen divatos Mip-map és multi texture effekteket, amennyiben ezek annak nevezhetők. Az autók külső kivitele már-már foto-realisztikusnak mondható. A keréktárcsák csillogása, az üvegeken tükröződő terep, a hátsó lámpák „mélysége" mind-mind annyira egyedi és nagyszerű, hogy bátran kijelenthetem, külső modellezés területén új királyt avathatunk a 2001-es Ford Racing személyében.

A versenypályák kicsit kopárnak tűnhetnek, de mindamellett kulturált módon letisztultak. A lap emberkék használatát ez a program sem kerülhette el (az emberkék mint a papírból kivágott figurák, úgy állnak egymás mellett), mivel a klónok igen közkedveltek az autós szimulátorok körében. A talaj textúrái és azok illesztése igen jól kivitelezett, a háttér, fák, tereptárgyak összhatása a sebesség növelésével valóban azt az érzést nyújtja, mintha valóban száguldanánk az autóval.



▲ Mennyi egyforma szerelmespár...



▲ Zuhanórepülés???

A belső nézet kicsit nevetséges, legalábbis első látásra, a vezető fizikai modellezésére egy szerencsétlen éhező etiópot szerződtettek. A karjai nagyon vékonyak és válla szinte semmi, visszajátszáskor viszont egy markáns férfiarc néz ránk az autó szélvédője mögül. A töltő képernyő változatlanul került át az első verzióból a 2001-es be, amely malőr valószínűleg a kezdő képernyőt rajzoló dolgozó elbocsátásának köszönhető. Mivel a volt kolléga annyira jól és utánozhatatlanul digitalizált, amely alkotáshoz hasonlót még az üveg hegyen túl sem találtak, nem volt mit tenni a kép maradt.



▲ „Befekszik a kanyarban, mint cica az ágyba!"

Nem program a program hiba nélkül, ebben a játékban is fellelhető egy általam csak „Test Drive5 bugnak" nevezett mizéria, amit az erőteljes fékezés hatására, az autó előtt megjelenő gumicsík okoz. A kerékvetők működése szinte megfejthetetlen, néha megdobja az autót, néha pedig úgy hajthatunk át rajta, mintha csak egy felfestett útburkolati jel lenne.



Sajnos az időjárás szimulációja sem lett olyan, mint amilyet ilyen aprólékos kidolgozottság mellett elvárnánk. A hópelyhek zuhanása és repülési útja valóban hasonlít az igazi hóesésre (csak ott nem kisebb-nagyobb ping-pong labdák hullanak alá az égből). Sajnálatos, hogy a pelyhek zuhanása nem veszi figyelembe az autó mozgását. Sehol egy kis szél, a hó laboratóriumi körülmények között, légmentes térben hullik alá. Az eső sem az igazi, mind külső és mind pedig belső nézetből szemlélve olyan hatást kelt, mintha egy karcolt, régi filmben autókáznánk.

Az éjszakai vezetés igen eredeti, az igazi hangulatát az útszéli lámpák sejtelmes fénye és a háttérben lévő borongós felhők atmoszférikus hatása adja. A sötétben való autókázásba is becsúszott egy kis hiba. Amely hibát a belső nézetből nem igazán venni észre. Mi is történik valójában? Az autó fényszórója



ugyan be van kapcsolva, de ez csak a külső nézeten vehető észre. Egy turbó lámpákkal felszerelt explorer kb. 50 fokos szögben 5-6métert világít maga elé. Ez a távolság egy kerékpár számára még kielégítő lenne, de egy terepjárónak? A legszebb az egészben, hogy a bekapcsolt fényszóró semmit sem ér, vezetés közben a pályát csak az útszéli lámpák világítják meg, kisebb nagyobb foltokban.





▲ Hová lett az a tangás lány, aki tegnap letörölte a szélvédőmet?

A játék top bugája a Knight Rider mód, ahol is az autó vezető nélkül is képes a manőverezésre. Még Michael a haját bodorítja a fodrásznál K.I.T.T. lazán megnyeri a versenyt.

Beállítások

A program menüje igen csúnyácska és minden designt mellőző, a poén az, hogy még ez is az előző részből maradt vissza. A varázslatos menü(ett) alatt hallható opusz szintén ... (A többi már könnyedén kitalálható.) Ugyanezt mondható el játékban hallható összes többi zenéről is. Emberi értelemmel felfoghatatlan a programot alkotó zenészek és grafikusok eme kitörő kreativitása.

A program két különálló részből áll, Az első a Quick Race mód, ahol négy típusú autó közül választhatunk, amelyek: KA(97,98), Escort(97,98), F150(97,98), Explorer(97,98) amelyekkel a kezdetben engedélyezett pályákon versenyezhetünk, amelyek időjárása és napszakai is változtathatóak. A másik a Career mód, ahol a versenyek folyamatos megnyerésével kerülhetünk egyre magasabb kategóriába. Ebben a versenyszámban a Ford gyár szinte összes modellje kipróbálható a Mustangtól az Explorer-ig.

Az első szintű versenyben a következő kategóriák között válogathatunk: KA Class championship, Open chanpionship, Closed1,2 versenyszámok. A két különálló játékmód Career és Quick race, miden beállítása hang, grafika, billentyűzet konfiguráció egymástól függetlenül paraméterezhető.

Szimuláció helyett

Az autók fizikai viselkedése sokat javult az első részhez képest. A középen lecsavarozott (méghozzá rozsdás csavarral) kaszni mozgása némileg megváltozott.

Most a csavar az autó közepéről áttolódott a hátsó háromnegyedbe. Ennek hatására a mozgása egy zseblámpa pásztázó mozgására hasonlít. Remélhetőleg a 2002-es verzióban a viselkedés már eléri a mai átlagos szintet.



▲ Tévésopunk bemutatja a Ford új fűnyíró modelljét...

Az autókból hiányzik a futómű és a rugózás érzése, ami még egy pálya Mondeo esetében érthető lenne, mivel a kanyar stabilitás érdekében a futóműuvét kikeményítették, de az hogy egy terepjáró egyáltalán ne rugózzon, az már abszurd. A futómű „nem mozgása" a külső nézeteken figyelhető meg igazán.



További érdekesség, hogy az autók csak külső kivitelben különböznek. A belső műszerfal minden típusban ugyanaz és a szerencsétlen vezető attól függetlenül, hogy milyen autóban ül, az utat mindig ugyanolyan magasságból látja. Az egyes masinák menettulajdonságai csak végsebességben változnak. Belső nézetből szinte lehetetlen megállapítani, hogy éppen a Ford melyik modelljében ülünk. Az ablak mindegyik járműben piszkos, legalábbis azon a területen, ahol az ablaktörlő nem érintette. Külső nézetből szemlélve az autót a szélvédő viszont gyönyörűen csillog. Lehetséges, hogy az aktuális pilóta lehelte be kedvesével az autó utasterét, amely hatására az ablak bepárásodott? Valószínűleg ezt sohasem fogjuk megtudni...



▲ Remélem senkibe sem fogok beletolatni, most dukkóztattam a gépet!





Az autók hangja igen gyatra és komikus, mivel miden járműnek ugyanazt a hangot kölcsönözték a zseniális szerzők.

A fenti felsorolás arra enged következtetni, hogy egy igencsak futtában összedobott programot sikerült az Empire-nak kiadnia. A koncepció és a kivitelezés egy nívós játékot eredményezhetett volna.

De a fejlesztési idő rövidsége, vagy a szerzők nemtörődömsége egy újabb bukás felé sodorta, az eredetileg nagy reményekkel kecsegtető Ford Racing széria eme új tagját.

KeFe™

Empire Interactive / ELITE
PIII 600 (PII 333), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D
www.empire.co.uk

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - igényes grafika

X - igénytelen szimuláció
- gyenge hangok
- megmagyarázhatatlan manőverek

80%

Swedish Touring Car Championship 2

Maximum szimuláció, totális élvezet

A csöppet sem egyszerűen kiejthető név mögött valami mélyről fakadó tradíció rejtőzik, amely a skandináv termékek megbízhatóságára és igen magas technikai szintjére vezethető vissza. A svédek egyszer csak gondoltak egyet és indítottak egy országon belüli túrakocsi bajnokságot, amelyet mindenféle világszabadalom- és védjegy nélkül csak ők játszanak. Természetesen a versenyautók között a hazai márkák a legnépszerűbbek pl. Volvo, Saab. A honos autócsodák mellett természetesen megtalálhatók a legjobb külföldi autógyárak csúcsmodelljei is. A programot az új hangzású nevet felvevő csapat a DICE készítette, amely egy mozaikszó a Digital Illusions CE nevet takarja. Hogy honnan lehet ismerős a fent említett név? Akinek volt Amigája és szerette a demókat és egyben járatos is volt a külföldi szénán, az felfigyelhetett egy igen kiváló produktumokat előállító csapatra a Silents-re. Ezek a skacok miután csömört kaptak a demók programozásától, olyan dolgon kezdték el törni a fejüket, amivel egy kis zsebpénz kereshető. Nem is vártak sokat, rögtön belevetették magukat a játékírásba és az első produkciójuk a világon mindenhol ismert Pinball Illusions volt, amely rögtön meghozta a várva-várt sikert. Természetesen a DICE mára már több projectet is futtat egymással párhuzamosan. Eddigi pályafutásuk alatti legnagyobb durranásuk a STCC sorozat első darabja, amelynek a világon egyetlen riválisa akadt, a Codemasters-ék TOCA-ja. A második rész sokak szemében bőr lehúzásnak tűnhet, mivel igen sok olyan program kerül a piacra, amely régi verzióhoz egy új kerettörténetet adva, néhány friss pályával megspékelve, vadonatúj részként kerül eladásra, lásd Tomb Raider széria. Az STCC második darabja, nem ezt az irányvonalat követte (Hála istennek.). A készítők megpróbálták a grafikai motort és a szimulációt a 2001-es év elvárásaihoz igazítani, ami ugye nem összeegyeztethető az előbb említett TR. sorozattal.

Beállítások

A program a következő játékmódokat kínálja: Championship, Single Race, Time Attack és Multiplayer. A többjátékos üzemmód nagy újítása az, hogy egy ún. Lobby (dedicated) szervert tudunk létesíteni, amely a hálózatba kapcsolt gépeket szolgálja ki. Ez a szerver nem igényel óriási rendszererőforrásokat, ellentétben azokkal a hálózati programokkal, ahol a szerveren még egy igen komoly grafikát mozgató játék is fut. Ebből adódóan a mérleg a dedicated szerver oldalára dől el. (Összehasonlítási alapunk ezúttal a stabilitás.) De mivel minden éremnek két oldala van, a stabilitás miatt a hálózati játékhoz plusz egy gépet kell telepítenünk, amely a szerver feladatát fogja betölteni. A szerver programja csak a TCP/IP protokollt támogatja. A játék fő setupját külsőleg kell elindítanunk. Itt beállíthatjuk a videokártyánk típusát és néhány speciális beállítást (Trilinear filtering, Mipmaping, Multi texturing...) kinek-kinek ízlése és a gépe teljesítménye szerint. Hangok tekintetében a Direct Sound 3D és az EAX a támogatott API. A grafika részletességet befolyásoló opciókat már a játékon belül, az options menüben találjuk. A program támogatja a Force Feedback-et, amely nívós kormányok felsorolását megtaláljuk a Controllers menüben. (A kínai gyártmányú chungva-piszka vezérlőket ne is keressük a felsorolásban.) A Database menüpontban információt kérhetünk le a versenyzőkről, a versenypályákról és a 36! választható túraautóról. A Championship és a Single player módban is kétféle típusú versenyzésre nyílik lehetőségünk. Az egyik az STCC, ahol többféle típusú és teljesítményű túrakocsival mérhetjük össze a tudásunkat. A másik kategória az SSR, ahol teljesítményben azonos szériaautókkal folyik a verseny. A kategória kiválasztása után kiválaszthatjuk a nekünk szimpatikus gépet és a pályát (Természetesen csak Single player módban.). A verseny megkezdése előtt beállíthatjuk a rajt típusát, amely lehet repülő vagy álló. Akár már indulhatnánk is a pályára, de mielőtt ezt megtennénk, nem árt ha felkészítjük az autónkat az aktuális pálya sajátosságaira.

Az állítható opciók négy kategóriára oszthatók: General. Itt az első és a hátsó fékek balanszát állíthatjuk. A kerekek terpesztése is ugyanebben a menüpontban szabályozható. Az antispin paraméter a gépkocsi kanyarstabilitását növeli. Elsősorban kezdőknek javasolt, mert az autó végsebességét lényegesen leredukálja. A Wheel menü a kerekekkel foglakozik. Beállítható a gumi típusa: Soft, Hard, Rain, ezen kívül az autó alulkormányzását is befolyásolhatjuk. A Gearbox-ban a sebességváltó egyes fokozatait állíthatjuk. A Supension menüben a felfüg-



▲ Ez itt a Ford homály



▲ Egy óra múlva itt vagyok






▲ Hopp! Ezt egy kicsit elnéztem





▲ *Zöldet! Zöldet!*

gesztéssel és a rugózással kapcsolatos paraméterek állíthatók be. Többek között az első és a hátsó lengéscsillapítók keménysége, de lehetőségünk van a bal és jobboldali astispin stabilizátor minimális szabályozására is.

Grafika

A stílust nehéz szavakba önteni, egyszerűen skandináv. Ezt csak az Ericsson telefonok design-jához tudnám hasonlítani, amely egy kissé szögletes, nem hivalkodó, mindemellett formailag tökéletesen letisztult, és ami a lényeg büszke. A manapság alkalmazott DX7 által kínált effekteket a program maximálisan kihasználja. A legszebb kivitelű autós programok sorában ott a helye. Néhány aprócska hiba azonban becsúszott, a füvön autókázva kedvenc autónk kereke néhol tengelyig süllyed. Nekem azt senki se mondja, hogy egy 225-ös vagy 300-as gumiabroncs belesüllyed a füves talajba. Egy másik, nem eget rengető grafikai hiba akkor következik be, amikor a TV kameraállásból figyeljük az autót, annak képe egy bizonyos távolságon túl nagyon homályossá válik.



▲ *Az ott én vagyok a fehér autóban. Bip-Bip*

Érthetetlen okból a program elejére egy túlszínezett giccses, méghozzá nagyon pixeles videó került, amely lejátszását jobb az ESC gyors és határozott megnyomásával hatástalanítani.

Szimuláció, Hangok

Már az első rész is elbűvölt a messzemenőkig realisztikus szimulációjával, de ha lehet ezt mondani az első részt teljesítményét, megsokszorozták. Eme csoda elsősorban a programozóknak köszönhető, akik a megfelelő számító teljesítmény hiányában igencsak tétlenül ültek volna a billentyűzetük előtt. (A számítási teljesítmény ugrásszerű növekedéséért az Intelt tessék dicsérni.)
A játék tartalmaz egy könnyítés módot is, amelyet sokan árkádnak neveznének, én nem. Az igaz, hogy a mesterséges intelligencia által számított fizika ki és bekapcsolható, de ez nem azt jelenti, hogy a konzolokon látott pitty-putty autókás játékok színvonalára degradálódna a játék.
Az AI-t kikapcsolva valóban könnyebben lehet kanyarodni, és a fékút is lényegesen lecsökken.





▲ *Keményen beizzítottam a féktárcsákat, jöhetnek a szalonnás emberkék*



Mindezek ellenére 300km/h-val nem tudjuk majd bevenni a kanyart, amelybe normál esetben csak nyolcvannal hajtanánk be.
A kavicságy valóban megfogja a beléje nagy sebességgel csapódó autót, továbbá a kavicságy elhagyása is ugyanolyan nehézkes, mint a való életben.
A különféle autókkal végzett több órai versenyzés után érezhető, hogy az egyes típusoknak határozott egyénisége (Telemetria, fékhatás, kipörgés). Például egy Chevrolet Camaro V8-as 6000-es motorja azokat a tipikus paramétereket adja vissza, amit egy igazi is produkálna. (Alacsony fordulatszámon iszonyatos nyomaték, kicsit lomhább gyorsulás.)
Természetesen a szimulációt a nagyon élethű motorhangok és egyéb zörejek teszik teljessé. Említésre méltó még a tárcsafékek beizzása, ha elég jól figyelünk, akkor a küllős felnin áttekintve megláthatjuk a fékezés hatására vörösen izzó féktárcsát, ami igen egyedi látvány.
A játékkal való foglalatoskodás során rá kellett ébrednem, hogy az STCC2 a mai PC-k erejéből a legtöbbet kihúzni tudó, legmagasabb szinten álló pályaautó szimulátor. Csak azoknak ajánlom, akik az ilyen jellegű vezetési rutint és logikát használó programok iránt éreznek vonzalmat, azonban az AI-t kikapcsolva, az önfeledt száguldást kedvelők is kellemesen fognak szórakozni.

KeFe™

Electronic Arts / DICE
PIII 500 (PII 333), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D
www.dice.se

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

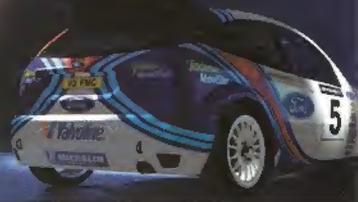
✓ - kimért tökéletes grafika
- leírhatatlanul realisztikus szimuláció

✗ - ronda intró
- pixeles táj a háttérben
- kevés kameranézet

94%

Colin McRae Rally 2





Pillanatképek a király második diadalútjáról

Végre megérkezett! Az első rész történelmet írt a rallys játékok között, emiatt a második rész felé mindenki egy kicsit megkülönböztetett figyelemmel fordul.

A PSX-en még a nyáron megjelentetett szimulátor, most télre kiforrta magát úgy, hogy hibák nélkül kerülhetett a PC-s játékosok karácsonyfája alá. A kiváló szimulációiról híres cég népszerű rally-s játéka immár a második epizódnál tart, amely a trónt eddig elfoglaló Vrally2-őt (arcade mód) egy pillanat alatt taszította le trónjáról.



Beállítások, játékmódok

A program menü designja ultra cool és ötletes, sehol egy felesleges betű vagy ábra, ettől függetlenül egy kicsit komplikáltabb a megszokottnál. A körben futó láncként összekapcsolódó betűk nagyon egyedi hatást keltenek.

A választható nyelvek a következők: angol, francia, spanyol, német és olasz. Az ilyen és ehhez hasonló kategóriájú játékok magyar nyelven megjelentetett verziójára, szerintem csak az uniós csatlakozás után számíthatunk.

A program Arcade, Rally és Network módban játszható. A hálózati játékban minden protokoll támogatott, barátainkkal játszhatunk TCP/IP, IPX, Nullmodem és Modemes kapcsolódás által.

Az Arcade futamokon, körpályán haladva kell a legjobb köridőt futnunk, ebben a módban természetesen mindegyik autó és mindegyik pálya választható. A kategórián belüli versenymódok a következők: Single Race, Chamiponship és Time Trial. Sajnálatos, hogy az Arcade módból a belső nézet kimaradt, úgy látszik ennyit kell áldozni a játékterem oltárán. Az igazi rally versenyen folyamatos zárt pályán kell a lehető legjobb részidőket elérnünk, kezdeti futamainkat egyedül a norvég pályán kezdjük. Ebben a módban a következő verseny kategóriák között csemegézhetünk: Championship, Single Rally, Single Stage, Time Trial és Challenge.



▲ Vigyázz, szakadék!!! Vigyázz, fa!!!!!

Az arcade és a rally módok között a helyezésekhez viszonyított pontozás is változik. A bajnokság opció választásakor egy teljes szezont magába foglaló rally verseny részesei lehetünk, amely 8 országban játszódik. Ebben a számban rajtunk kívül még 16 versenyző száll a „ringbe" a legjobb futamidő eléréséért. A következő szezonba való sikeres nevezéshez az első hat befutó között kell lennünk.



▲ Kicsit szomorkás....

A verseny pontozása a beérkezési sorrendtől függően a következő: 1. - 12 pont, 2. - 8 pont, 3. - 6 pont, 4. - 4 pont, 5. - 2 pont, 6. - 1 pont. Ez a mód játszható két játékos által osztott képernyőn, de 4 játékos is játszhatja, mindig 2-2 felváltva.

Single Rally módban szintén 8 pályán versenyezhetnénk, mivel alap szinten csak a finn pálya van nyitva. A többi engedélyezéséhez a Championship módban kell győzedelmeskednünk. A Single Stage fokozaton mindegyik pályán versenyezhetünk és még az időjárás alakulását is meghatározhatjuk.

A Time Trial verseny kiválasztása után célunk a lehető legjobb szakaszidő elérése. Ebben a módban a gép automatikusan a lehető legkedvezőbb időjárást varázsolja elénk.

A Challenge mód csak akkor aktiválható, ha a Championship menetek során megszereztük a Super Special Stage-t, amelyen most két versenyző mérheti össze tudását, fej-fej mellett.

Természetesen minden futam megkezdése előtt fel kell készítenünk az autónkat. Beállíthatjuk a gumik típusát a leendő terephez viszonyítva, a sebességváltó fokozatait, a futómű és a rugózás keménységét, a teljesítmény elosztást az első és a hátsó kerekek között, továbbá az első és a hátsó fékerő szintjét és végül a szervokormány néhány paraméterét. A teljes konfigurálásra 1 óra áll rendelkezésünkre.

Egy adott pályán belül négy útszakasz választható, amelyek időjárási tényezőit mi szabályozhatjuk, de választást a gépre is rábízhatjuk, aki (mi) majd véletlenszerűen kiválaszt egyet. A kiválasztott pályákhoz külön adatlap jár, amelyen ellenőrizhetjük a hőmérsékletet és a terep általános topológiáját.

A versenyzés alatt esetlegesen megsérült elemeket a szerviz menüben javíthatjuk ki, a javítások elvégzésére is 60 perc áll a rendelkezésünkre.

A cserélhető alkatrészek (funkcionális egységek) a következők: sebességváltó, turbó, felfüggesztés, fékek, a teljes kaszni, kormánymű, elektronika, kipufogó rendszer, ékszíjak stb...









▲ *Egy kis kézifék, egy kormánymozdulat és kész is az S kanyar*

Grafika

A bevezető intro ugyanaz, mint a PSX-es verzióban, sajnos a felbontása mit sem változott. Véleményem szerint nem igényelt volna olyan nagy munkát egy kicsit nagyobb felbontásba renderelni az animációt. Ezen a problémán kívül a grafikában kivetnivalót nem találni. Az autók kívülről tökéletesen vannak modellezve, a kerekek és a karosszéria mozgásának összhangja mindvégig megmarad. A fényszórók valóban világítanak és nem csak esztétikai célokat szolgálnak.

A legnagyobb újítás a törés/sérülés szimulációja. Végre az autó nem egy komplett egység, amely csak egyben sérül, hanem a fizikai behatás irányától függően az egyes részegységek is sérülhetnek, amelyek külsérelmi nyomai igenis láthatóak. Egy rosszul sikerült tolatásnál a hátsó lámpák, keményebb esetben a hátsó ablak, frontális ütközésnél pedig a szélvédő sérül, ami vidám autóversenyzőkké változtat minket (rovarok a fogak között). Egyes kirívó esetekben a meglazult felfüggesztésű motorháztető felnyílhat, ezzel akadályozva kilátásunkat. De az autó egyes esztétikai és lényeges elemei is elhagyhatók pl. spoiler, visszapillantó tükör.

Az eszméletvesztően realisztikus grafika már szinte olyan, mintha egy valódi versenyt szemlélnénk a TV-ben.

Szimuláció, Hangok

Az autók és a terep kivitelezése tényleg nem hagy kívánnivalót maga után, tehát a program grafikailag tökéletes, de mi van a szimulációval?



▲ *Ki húzta meg a kéziféket?!*

A CMR2 az eddig általam látott és tesztelt rally játékok között, az abszolút király! Az autóba ülve és a belső nézetre kapcsolva valóban átérezhető egy 300 lóerős Fókusz húzó ereje. Sajnos a legtöbb programban nem érezhető át az autó, mint mozgó fizikai egység.

Kézi váltóra átkapcsolva, a teljes padlógáz hatására az autó szinte felgyűri az aszfaltot. Az valóban brutális nyomaték a kanyarokból való kijövetelkor érezhető igazán. Az ütközések olyannyira reálisak, mintha a SAAB ütközésteszt laborjában készült videofilmet néznénk (itt természetesen a végsebesség közelében bekövetkező frontális karambolokról van szó). A belső nézetből



▲ *Tán csak nem csúszós egy kicsit...?*



szemlélt kocsiszekrény mozgása, életet lehel az általában sivár belső nézetbe.

A gépjármű sérülései nagy általánosságban egyes spoilerek lebegésével és leesésével mutatkoznak meg. Sajnos a karosszéria nem túlságosan gyűrődik, még egy igen nagy csattanás hatására sem. Az egyes részegységek hibái előtt viszont le a kalappal.

Az elektronika sérülésének hatására néha elkezdenek villogni a helyzetjelző lámpák és volt olyan eset, amikor a



tiptronic váltó össze-vissza kapcsolgatott.

Az ablakok és lámpaburkolatok



törése kívülről igen valósághű látványt nyújt. Érdekessége a dolognak, hogy a külső nézetből pókhálósra tört átláthatatlan üvegen hogyan lát ki a pilóta, ugyanis az belülről víztisztának tűnik.

Az angol programozók a sokszor uncsi és tökéletes utakat eldobták és kisebb nagyobb kátyúkkal, telmarásokkal tették színesebbé és nehezebbé a vezetést, amelyek persze a pilóta rutinját tovább csiszolják.

Az autók motor hangjait nagyon eltalálták. A menü és a verseny alatt hallható zenék igen dinamikusak, amelytől pörgősebbé válik a játékmenet. Némelyek (velük együtt én is) képesek, és nem fordítanak elég nagy figyelmet az útszéli bokrokra és fákra, miközben az autóban dönög a zene.

A Codemasters ismét brillírozott, és szerény véleményem szerint igen sok időnek kell eltelnie ahhoz, hogy valamelyik cég, hasonló teljesítményű szimulátorral tudjon előrukkolni.

Ha eddigi életedben még nem ültél igazi rally autóban és ilyen jellegű versenyt is csak TV-ben láttál, akkor ideje elindítanod a programot és átélned azt, amit életed legjobb vezetési élményeként fogsz a továbbiakban emlegetni.

KeFe™

Codemasters / Codemasters
PIII 500 (P233), 128 MB RAM (32 MB RAM), D3D!
www.codemasters.com/cmr2

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - igényes grafika
- brutálisan jó szimuláció
- nagyszerű irányíthatóság

✗ - kissé túlbonyolított menürendszer

98%





▲ Ha már erre járok, meglátogatom Uncle Matulát

modellezett, a kisebb-nagyobb ütközések hatására a gépkocsi borítása fokozatosan sérül. A nagy sebességgel bevett kanyarokban csak igen kivételes esetben csikordul meg a gumi. Most az autó tapad fantasztikusan, vagy pedig a programozók nem figyeltek eléggé? A gépkocsiban ülők (mitfahrer+pilóta) egyenes gerinccel tűrik még a legnagyobb centrifugális erőket is. Ezt a biztonságot valószínűleg a négy ponton rögzített biztonsági övnek köszönhetik. De mi van a fejükkel, mert bizony az sem mozog? Két lehetőség adódik: 1. Body Builderek a pilóták, ennél fogva igen erős nyakizomra tettek szert, a napi tréningjeik alatt. 2. este igen érdekes pozícióban aludtak és elfekűdték a nyakukat, ennek következtében a legkisebb mozdításra is iszonyú fájdalommal reagál az izomzatuk, ezért a merev tartás.

Az autó viselkedése néha közelít a való élethez, nagy sebességnél könnyen elveszíthetjük uralmunkat a gépjármű irányítása felett.

A pályák igen trükkösek, ha véletlenül rossz irányba indulnánk el, a program figyelmeztet minket azonnal, hanem vár egy kicsit, amíg a többi autó a helyes irányba tovább halad és csak ezután rakja ki a behajtani tilos táblát.

A program egy meglepő újdonságot szolgál, amelyet eddig az autós játékok történetében senki sem alkalmazott, a világraszóló újdonság az „erdei zsákutca". Ha csak egy pillanatra is máshová koncentrálunk, könnyen bekerülhetünk abba az erdőrészbe, ahol jobbról, balról és elölről is fák keresztezik utunkat.

A téves pozícióból csak tolatással, vagy a számítógép segítségével juthatunk vissza a helyes útra.



▲ Ide-ide, Hans fibrillál!!!

Hangok, grafika

A közeledő fák és egyéb tereptárgyak viszonyított mozgása nagyon élethű, igazán érezhető a folyamatosan növekvő sebesség.

Az árnyékok nagyon szépen kivitelezettek, a program valóban a napsütés fényét használja az árnyékvetítéshez. A sivatagi pályán közlekedő autó mögött keletkező porfelhő olyannyira realisztikus, hogy csak a valódi versenyen előfordulóhoz tudnám hasonlítani.



▲ Olasz tájkép, középen egy audival

Sajnos a program a fákkal és bokrokkal való ütközést nem vizsgálja, olyannyira könnyen



hatolhatunk át rajtuk, mint a Ghost Car-on.

A terepet alkotó textúrák illesztése nagyon csúnyára sikerült. A négyzetek szélei nem illeszkednek pontosan (A ráhúzott, végtelenített bitmapról van szó.) ezért közelről a négyzetek pontosan kivehetők, ezzel elcsúfítva a táj egészét.

A hátterek nagyon szépek és egyáltalán nem pixelesek. A program által használt textúrák nagyon színesek, amelyek vidámmá varázsolják a játék egészét.

A teljes összhanghoz nagyban hozzájárulnak a terepet színesítő elemek, mint pl. sirály, világítótorony, helikopter.

A játék iszonyatosan nagy terepet mozgat, erről a külső nézetből lejátszott replay fájlok megnézése után jövünk csak rá.

Természetesen ide is becsúszott egy kis buga: A folyómederben csordogáló patak színe nem kék, de nem is zöld, a programozók szakítva a tradícióval a folyómeder textúrájából alkották meg a vizet.

Az erdő megvalósítása igen érdekesre sikerült, a fákat öntőformába helyezve beállították az erdőbe.





Akármilyen kicsik is vagyunk, a fák közé nem tudunk behatolni, mivel az erősen hézagolva van.

A program legtöbb hibát tartalmazó része a visszajátszás. Néha a kamera belemegy a hegy belsejébe, és onnan próbál fotózni minket. Lejátszás közben többször előfordult, hogy az előttem elhaladó autó térugrást végzett, ami úgy jelentkezett, hogy 3-4 autónyi távolságokban hol megjelent, hol pedig eltűnt.

Az autók hangjai igen kellemesek, a többes számot azért használom, mert mindegyiknek ugyanazt a hullámformát kölcsönözték.

A pálya jellemzőit soroló férfi hangja olyan, mintha több kilométer távolságból kiabálna felénk, csak nagyon erős koncentrációval érthetjük meg, hogy mit is akar valójában.

Végezetül, a játszhatóság és a grafika szempontjából a helyére rakva a játékot, a Vrally2 mögött végzett (bronzérem).

Elsősorban a szimulációkat messze elkerülő ifjaknak ajánlom.

KeFe™

Ubi Soft / Ubi Soft
PIII 600 (PII 266), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D
www.prorally2001.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - aránylag jó hangok
- kiváló framerate
- igényes, éles texúrák

X - bugás lejátszó
- csúnyácska menü
- Fák, bokrok figyelmen kívül hagyása

89%



Mercedes Benz TRUCK Racing

Gyerünk Pista nézzük, mit tudsz a sertésrakomány nélkül!

Sok kisgyerek szokása álmodozni arról, hogy milyen szakma tudorává fog válni, majd ha felnő. Van, akit a mozdonyvezető, orvos, tűzoltó esetleg a mérnök szakma vonz, de az apróságok közötti legnagyobb népszerűségnek talán a kamion sofőrök mestersége örvend. Miért is ne, hiszen olyan izgalmas lehet elvezetni egy akkora hatalmas monstrumot?! Nagyobb korban persze mindenki ráeszmél, hogy ez a foglalkozás jóval keményebb annál, mint amire egy átlag ember vágyik, főleg mostanság, amikor „divat lett" szállítmányokat szőrén-szálán eltüntetni vagy legalább a rakomány egy részét kifosztani. A kamionok vezetése amúgy sem egy egyszerű dolog. Gondoljunk bele egy a vontatmányától megszabadított, felturbózott „teherautó" milyen elemi erőt, képvisel. A Truck Racing-ben szereplő vontatók 1360 lóerősek, 5000kg súlyúak és 12000 köbcentis 6 hengeres Twin turbós motorral vannak felszerelve. Ilyen brutális paraméterekkel egyetlen „autós versenyág" járművei sem rendelkeznek. Egy ideig itthon is voltak ilyen versenyek, de az autók súlya és a fékező erők főleg a forró nyári napokon rendkívül megviselték a Hungaroringet. A hazai versenyek sorsa ezen a ponton meg is pecsételődött.



A programot a Kinetic Racing Line készítette, amely cég, az akkori NFS nagy sikerén felbuzdulva elkészítette a maga (Have a N.I.C.E. day) című autós őrületét, amely nem is lett annyira rossz. Visszatérve a Truck Racing-hez, a programból legalább háromféle demo-verziót volt szerencsém kipróbálni, természetesen német nyelven. Még egy kisebb quick race elindítása is legalább negyed órába tellett, mivel a német tudásom két szóban kimerül (Ja, natürlich.) Mit mondjak a demók számomra kiábrándítóak voltak, a program iszonyúan szaggatott és a grafika is tele volt hibákkal, egyszerűen élvezhetetlen volt. A teljes verzió viszont már megnyugtatott és ez nem csak a választható angol-német nyelvezetnek köszönhető.



▲ Ez most vagy Anglia, vagy csak megint kifogtam a jó időt...

Grafika

A program által megjelenített grafika 2000-es, ezt teljes bizonyossággal mondhatom.

Ennyire kidolgozott és csillogó járműveket ritkán látni. A szponzorok logói és betűjelei igazán kontúrosak, sehol egy paca, vagy egy elmosott betű. A pálya szélén lévő gumiabroncsok és a nézőket védő korlát, még közelről nézve sem pixeles. Végre egy igazi mip-map használat! Ugyanis az átlagos programokban a falhoz közelítve, az iszonyúan pixelessé válik, ellentétben a fent említett technikát használókkal, amelyek a textúrákat a látómező változásához mérten folyamatosan cserélik. Az autók valódi csillogással rendelkeznek, tehát a járművet körülvevő tájat tükrözik vissza. A mezei programokban fix ún. reflection map-ok, (Ezek csillognak, visszaverve az autók festésén.) találhatók, amelyek hibája, hogy nem a valós környezetet adják vissza. Néhány vidám esetben előfordult, hogy egy alagútban autókáztam és ennek ellenére a nyílt terep visszavert map-ja volt látható az autón. A pályák szépen kivitelezettek, de sajnos itt-ott az úttest poligonhibáktól szenved.



▲ Egy pár debrecenit, lesz szíves...

Az út melletti „plakátfiú" nézők a távolból még mutatósak, közelről viszont, olyan látványt nyújtanak, mintha tarack ágyúval lyuggatták volna ki őket. A kavicságyból kidobált darabkák repülése, a blokkolt gumik által húzott csíkok és a szálló füst, verseny közben igen élethű hatást kelt, amiből sajnos a visszajátszásokra már semmi élvezhető nem marad. A belső nézet igazán kidolgozott, sehol egy pixeles bitmap. A műszerfalon és a vezetőfülke többi részében minden objektum 3D-s kialakítású. Sajnos becsúszott egy óriási hiba, elindulás után a visszapillantóban végig a box utca képe látható, és semmi egyéb. Lehet, hogy a kamionban ülő vezetőt tényleg egy szimulátorba ültették, amely végig egyhelyben marad? A menü igazán letisztult és abszolút design-os. Mindenféle hátsó szándék nélkül mondva, egy kicsit NFS szagú. Az időjárás látványi kivitelezése igen jól sikerült, bár zuhanó esőcseppeknél már láttam sokkal jobbat, de az autók által felvert vízfüggöny igazán esztétikus. Az állítólag ködös pályán ködnek még nyomát sem látni, de legalább a háttérben a felhőkön villámok cikáznak, és némileg sötétebb van, mint egy átlagos napfényes verseny alkalmával.





▲ Na most akkor hol is vagyok pontosan... brékó-brékó...



Verseny

A programot játszhatjuk Championship, Single és Multiplayer módban. A német skacok a





▲ *Papa, mama, gyerekek... már csak a Bodri hiányzik*

multiplayer módot szépen kiextrázták, a játék a legelterjedtebb hálózati módokat támogatja, ezek: IPX, TCP/IP, Nullmodem és Modem. Az utóbbi listából talán a modem és a nullmodem az, ami újat nyújthat. A mai programozók már el is felejtették a közvetlen nullmodem használatát, amely pedig igen praktikus és gyors, mivel nem igényel külön telepítést. A gépeket csak össze kell kötni egy darab soros kábellel, és már indulhat is a játék. A Practise mód egyetlen programból sem maradhat ki, de ebben az esetben a gyakorlást egy Ghost Car beépítésével könnyítették meg. A verseny megkezdése előtt kiválaszthatjuk kedvenc csapatunkat és annak legjobb pilótáját. Ha ezzel megvoltunk, irány a garázs, ahol „kis sportautónkat" szerelhetjük fel mindenféle földi jóval. A technical data almenüben végignézhetjük a Mercedes verseny-kamion jellemző paramétereit, amelyek a következők: gyorsulás 0-100km/h-ra (6s alatt), elektronikusan limitált végsebesség 160km/h, 1000kW teljesítményű, 1360 lóerős, V6-os, Twin turbómotor, 12000ccm lökettérfogattal, ötsebességes automataváltó, levegős lengéscsillapítók (32 fokozatú), elől-hátul vízhűtéses tárcsafékek, végezetül 314/70-es gumiabroncsok, amelyekhez igényes kivitelű alufelni tartozik.

A verseny megkezdése előtt beállíthatjuk a vezetést könnyítő opciókat. A sebességváltó lehet kézi és automata, bekapcsolhatjuk az ABS-ESP-t és az automatikus fékezés rásegítést. Ugyanebben a menüben még az autó sérülésének megengedett szintje és az időjárás jellege is meghatározható. Az autó paramétereit a Setup menüben állíthatjuk, ahol többek közt a tankolt üzemanyag mennyisége, az első és hátsó kerék guminyomása, a sebességváltó fokozatai és a fékek kiegyensúlyozása szabályozható.

A monstrumok vezetése igen nehéz, a gépjármű pályán tartása csak alacsony sebesség mellett lehetséges, és ez esős időben még tovább nehezedik. A fékút iszonyatosan hosszú, hiába van levegős tárcsafék, egy ötezer kilós szerkezet lendületét nem túl egyszerű megfogni. Tehát, ha egy kanyarba nagy biztonsággal akarunk behajtani (és ki is akarunk belőle jutni), akkor nem árt, ha előtte már egy fél kilométerrel elkezdjük nyomni a féket. Ellenkező esetben igen hamar a kavicságyban találjuk magunkat.



▲ *Bizony, bizony, miattam még az esőre is kiállnak! :P*





▲ *Úgy elhúztam, hogy csak a kondenzcsíkom maradt...*





A járművek rugózását elsősorban a kerékvetőkön érezni, a kanyarban lévő elhajlás pedig, csak külső nézetből vehető észre.

A törések realisztikusságát több fokozatban állíthatjuk. Az igazság az, hogy a pályán nem nagyon van olyan tereptárgy, amely komoly kárt tehetne a finom kis autónkban. A sérülések inkább a hajtóműre koncentrálódtak, pl. leégethetjük a kuplungtárcsát. Nekem egy szélsőséges esetben sikerült elpukkasztanom egy motort. De az olajpumpa, sebességváltó, lengéscsillapító, turbófeltöltő, olaj tartály esetleges sérülése sem elképzelhetetlen.

A játék alatt hallható zene lapgitáros jellegű.(Metál-techno keverék).

A kamionok hangja alapjáraton még megjárja, de menet közben elég gyatrává válik.

A lefulladó motor és a légfék hangja viszont megint eltalált, tehát a hangok területén a játék elég rapszodikus.

A program teljesen új utat nyitott a számítógépes szimulációk terén, viszont ez az unikum csak annak fog bejönni, aki a vezetési tudást és a manőverező képességet többre tartja, az egyszerű és értelmetlen száguldásnál.

KeFe™

THQ / Kinetic Racing Line
PIII 600 (PII 333), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D
www.thq.co.uk

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - igazán formabontó
- ragyogó grafika
- jó fizikai modellezés

✗ - kissé nehéz irányítás
- néhány rosszul sikerült hang

89%



Grand Prix EVOLUTION

A jövő Schumijainak futurisztikus futama

2100-at írunk. A Forma 1-es futamokat immár a Földön és a Holdon egyaránt megrendezik, a résztvevők pedig 200 ezer lóerővel bíró, akár az 1200 km/h-s, már-már őrült sebességet is elérni képes fantasztikus járgányokkal szállnak versenybe. A magnetikus pályák felett lebegő újgenerációs masináikkal teszik próbára saját tudásukat és próbálják legyűrni vetélytársaikat.

Így képzelik el N-Side-ék a jövő Forma 1-ét, de lássuk csak, milyen is lett az ígéretes ötlet megvalósítása. Nelson Piquet is a nevét adta a programhoz — ebből is látszik, hogy többen is látnak fantáziát ebben a projectben. A Midnight Racing-ben debütált, jól ismert Twilight3D engine-t választották a GPE motorjául, melyről sokan pozitívan nyilatkoztak.

Az installáció során mindössze 55MB-nyi adatot pakol fel a vinyónkra; a későbbiekben a CD-ről csak a zenét fogja olvasni. Miután a meglehetősen igénytelen intro által okozott sokkból feleszméltünk, egy valamivel pofásabb menü fogad minket.

Az első furcsaság már ekkor feltűnt: 640X480 felbontásban a kisebb méretű szövegek olvashatatlanok. Úgy látszik, ezt a készítők is észrevették, mivel erről a kézikönyvben is említést tesznek, és nagyvonalúan azt javasolják, hogy lehetőleg 800X600-ra vagy ennél nagyobbra állítsuk a grafika ezen értékét.



A grafikai, illetve audio beállítások terén módfelett kevés „beleszólásunk" van, jóformán csak a felbontáson, a látótávolságon és a zene hangerején finomíthatunk (a billentyűzetkiosztást egyáltalán nem konfigurálhatjuk).



A választható üzemmódok száma igen csekély, bár úgy vélem, éppen elegendő. Lehetőség van Single Race és Championship indítására; előbbi egy sima versenyt jelent, míg az utóbbi alatt egy teljes idény bajnokságát kell értenünk (ki gondolta volna). Mindenek előtt választanunk kell magunknak egy csapatot. A hét istálló mindegyike különböző géppel rendelkezik, ezek gyorsulásban és tömegben térnek el egymástól. A megadott feltételek teljesítése után még újabb két versenyautóhoz juthatunk. Tíz egyedien megtervezett, hangulatban, küllemben, napszakban és aláfestő zenében eltérő helyszínen száguldozhatunk és két bónusz pályát is elnyerhetünk. A GPE mindenki számára nagy kihívást jelent, mivel hat nehézségi fokozatot építettek be, kezdve az easy-től egészen a piquet-ig. Utóbbiról csak annyit, hogy ekkor valóban, mintha az „öreggel" vennénk fel a versenyt, rettentően meg kell szenvednünk a győzelemért.

A Championship esetében sorra jönnek egymás után a pályák, és minden egyes futam végeztével helyezésünkhöz méltó jutalomban részesülünk: az első helyezett 1500 credit tiszteletdíjat kap elért eredménye megbecsülése gyanánt. Ebből nagyobb teljesítményű motort, vagy egyéb felszerelést vásárolhatunk, de a frankóbb cuccoknak természetesen borsosabb az ára, melyre csak a sokadik futamgyőzelem után gyűlik össze a fedezet. Ily módon tuningolhatjuk tovább „lebegő verdánkat".



▲ *Tudom merre van az(Dr)5 ker., de hol van a szkájvó ker.?*



▲ *Mikor a városba beérek, ötszázeggyel tépek*

A különös masinák különös vezetési stílust igényelnek, bár hamar hozzá lehet szokni. A force feedback támogatás elvileg adott, de sajnos ezt nem tudtam kipróbálni.

A játékmenet is roppant eredeti, köszönhetően a nagyon gyors történéseknek: egy kör megtétele sem telik többe, mint másfél perc, de ez 1200km/h-s sebességnél teljesen evidens. Érdekes, hogy az utat övező lézerkordon átlépése után, ha hozzáérünk a pálya széléhez, egyszerűen felrobbanunk.

És végül néhány keresetlen szó a grafikáról: nos, a képi világ nagyon tetszetős, különösen az effektek terén mutat újat. A max. 16 bites textúrák viszont életlenek és egyáltalán nem részletgazdagok. T&L támogatást ne várjon senki (GPU-ról meg ne is álmodjon).

A hangokat viszont nagyon elszúrták a készítők: az idegesítő acid-os hangzású fülsértő dallamok és a hanghatások (melyből összesen kettőt találtam) mind-mind elszomorítóak.

A Grand Prix Evolution elkésett darab. Az alapkoncepció önmagában elmegy, csak a körítéssel nem vagyok elégedett. A hangulata a régi időket idézi, így valamit elért: eddig nem voltam oda a hasonló miliőjű autós programokért, viszont ez a játék megszerettette velem ezt a kategóriát is.

Tenshinhan



▲ *Lakott területen nem 50km/h a megengedett sebesség?*

Brightstar Entertainment / N-Side Software
PII 400 (P233), **64 MB RAM** (32 MB RAM), **D3D**
www.n-side.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓
- jó kezelhetőség
- fantasztikus hangulat
- gyengébb gépeken is folyamatos képfrissítés

X
- homályos textúrák
- pocsék hangok

77%

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



576 Konzol a megszállott játékosok magazinja. Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni! Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132 Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát **(576 Ft/db)**, akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

Következő számunk tartalmából:

Breath of Fire 4 (PS)
Tom & Jerry (PS)
The Mummy (PS)
Evil Dead (PS)
FIFA 2001 (PS2)
Ridge Racer 5 (PS2)
Tekken T Tournament (PS2)
F1 World GP 2 (DC)
UEFA Striker (DC)
Prince of Persia 3D (DC)
Zelda: Majora's Mask (N64)

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 5760,-Ft-ért, tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

Előfizetéssel megrendelem az ***576 Konzol*** című, havonta megjelenő folyóiratot .... példányban, ... hónaptól, egy évre, 5760 Ft-ért.
Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név:..

Cím:..

E-mail:...

Ajándékba a ...., ..., ..., ..., ..., ..., számokat kérem. Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a ...., ..., számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:
576 KByte (Comgame Kft.)
1389 Budapest Pf. 132

EZT VEDD MEG!

ÚJDONSÁGOK

PC CD ROM — EZT VEDD MEG! — STRATÉGIA — MAGYAR NYELVŰ ÚTMUTATÓVAL! EVM

PC CD ROM — Ford RACING — SZIMULÁTOR — MAGYAR NYELVŰ ÚTMUTATÓVAL! EVM

PC CD ROM — DATA BECKER — GO KART RACING — SZIMULÁTOR — MAGYAR NYELVŰ ÚTMUTATÓVAL! EVM

PC CD ROM — Grand Touring — SZIMULÁTOR — MAGYAR NYELVŰ ÚTMUTATÓVAL! EVM

PC CD ROM — DATA BECKER — K.O. — SPORT — MAGYAR NYELVŰ ÚTMUTATÓVAL! EVM



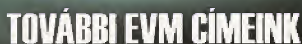
PC CD ROM — F/A-18 KOREA — SZIMULÁTOR — MAGYAR NYELVŰ ÚTMUTATÓVAL! EVM

PC CD ROM — Mig Alley — SZIMULÁTOR — MAGYAR NYELVŰ ÚTMUTATÓVAL! EVM

PC CD ROM — PRO-PINBALL Timeshock — ÜGYESSÉGI — MAGYAR NYELVŰ ÚTMUTATÓVAL! EVM

PC CD ROM — SEGA RALLY CHAMPIONSHIP — SZIMULÁTOR — MAGYAR NYELVŰ ÚTMUTATÓVAL! EVM

PC CD ROM — WESTERN FRONT — STRATÉGIA — MAGYAR NYELVŰ ÚTMUTATÓVAL! EVM



1944 ACROSS THE RHINE	1999,-
ADDICTION PINBALL	1999,-
ADMIRAL SEA BATTLE	1999,-
APACHE LONGBOW	1999,-
ARMY MEN I.	1999,-
ARMY MEN IN SPACE	2999,-
ATOMIC BOMBERMAN	1999,-
BALLPARK	1999,-
BROKEN SWORD I.	1999,-
BROKEN SWORD II.	1999,-
CANNON FODDER I. & II.	1999,-
CIVILIZATION	1999,-
COLONIZATION	1999,-
DARK COLONY	1999,-
DEATHTRAP DUNGEON	1999,-
EASTERN FRONT	1999,-
F/A-18 KOREA	1999,-
FLIGHT UNLIMITED	1999,-
FORD RACING	1999,-
GO KART RACING	1999,-
GRAND THEFT AUTO	1999,-
GRAND TOURING	1999,-
HEROES OF MIGHT & MAGIC II.	2001/feb
INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	1999,-
JIMMY WHITE CUEBALL II.	2001/feb
K.O. BOXING	1999,-
MIG ALLEY	1999,-
MIGHT & MAGIC VI.	1999,-
MIGHT & MAGIC VIII.	2999,-
MONTEZUMAS RETURN	1999,-
MYTH: THE FALLEN LORDS	1999,-
PRO PINBALL TIMESHOCK & THE WEB	1999,-
REQUIEM	1999,-
SEGA RALLY II.	1999,-
SCREAMER	1999,-
SCREAMER RALLY	1999,-
SPEC OPS	1999,-
TERRACIDE	1999,-
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	2001/feb
TOMB RAIDER	1999,-
TOONSTRUCK	1999,-
TOUCHE	1999,-
UFO ENEMY UNKNOWN	1999,-
VIVA FOOTBALL	1999,-
WARCRAFT	1999,-
WESTERN FRONT	1999,-
WORMS	1999,-

KERESD ORSZÁGSZERTE!

Motocross MANIA

Reccsent valami? Ja, csak a tojásaim...

Töretlenül hódít az autó-,és motor szimulátorok népszerűsége, és ezzel együtt a fejlesztők versengése is. A most megjelent Motocross Mania a Microsoftnak szánt válasz, amely a Motocross Madness-szel indul azonos kategóriában.

Installáció után általában belekukkantok a programok exe-jébe, cheatek után kutatva. Ahogy most is vizsgálódom, egy érdekes dologra lettem figyelmes: a játékban kb. hússzor találtam meg a „Please insert the Edgar Torronteras MotoX 2000 CD !" feliratot.

Furcsán érzem magam! Most akkor mit is tesztelek valójában? Az egyik feltételezésem, hogy a fiúk a Moto X grafikai motorját használva, időt és fáradságot nem kímélve új pályákat terveztek, egy kicsit átalakították a menüt, és már rohantak is piacra dobni az új játékot, nem törődve a benne maradt szemét eltakarításával, hiszen normális ember úgy sem turkál ilyen helyeken...



Általános jellemzők

A program játszható Quick Race, Championship, Time Attack és Multiplayer üzemmódban. A Multiplayer módban csak IPX protokollt választhatunk, de a csatlakozási sebességünkhöz mérten a program optimizált beállításokat tartalmaz, amelyek lehetnek Modem, 1xISDN, 2xISDN, ADSL/ LAN/Cable. A grafikai beállításokat a programon kívül az indító menüből konfigurálhatjuk. A maximális felbontást 1280x1024-ig állíthatjuk, mindemellett minden, manapság a jó megjelenést segítő effekt helyet kapott. A játék támogatja a Bi/Trilinear filtering-et, és a Mipmap-ot, és ha van egy igazán jó videokártyánk, akkor még a fullscreen antialiasingot is aktiválhatjuk.

A grafika részletességét és a hangok beállítását a programon belül végezhetjük el. Természetesen itt is létrehozhatunk saját profilt, amelyben beállíthatjuk a versenyzőre és a motorra húzható skin-t, normál vagy arcade játékstílust ezen kívül a grafikai és a hang beállításait.



▲ Valaki egy kókuszdiót?

Játék

A program első ránézésre erősen arcade beütésű, sajnos a pályáról való lehajtás és a terepen való szabad kalandozást teljesen elfelejtették a program készítői, legalábbis azokról a pályákról, ahol korlátok vannak elhelyezve. Történt egy érdekes eset a Coastal Park nevű pályán: motorozás közben letértem az útról és a tenger felé hajtottam. Amint víz érte a motoromat rögtön fejre álltam (!) és motor nélkül ugráltam ki a vízből, mint egy gumiasztalon ugráló bohóc! Természetesen ebből a módból csak exittel tudtam kilépni.



▲ Te jó ég, melyik is a kuplung?!

Az aktuális versenyen belül különféle stílusokban versenyezhetünk: Motocross, Supercross, Baja, Freestyle. A versenymotorok választható űrtartalma 125cc-től 400cc-ig emelhető. A játék izgalmát nagyban fokozza a garázs menü, ahol az egyes győztes futamokért járó busás mennyiségű nyereményünket, feláldozhatjuk motorunk oltárán. A motor tuningolható, amelynek első upgrade-je 1500 creditbe kerül. Lecserélhetjük a fékeket, amelyek ára 400 credit. Javíthatunk a felfüggesztés és a rugózás minőségén, amely első szintje 500 credit. Továbbá a motor vázát egyre erősebbé és egyre könnyebbé is változtathatjuk, az első csere ára 800 credit. Vigyázzunk az üzleteléssel, mert a sok pénzért megvásárolt alkatrész eladásakor az eredeti vételár felét kapjuk csak vissza. A tuningolás nem csak a régi alkatrészek újra cserélésében merül ki, hanem a meglévők paramétereit is széles határok között módosíthatjuk. Szabályozhatjuk a sebességváltó fokozatait (nagyobb erő- és gyorsulás, de kisebb végsebesség), a fékezőerő kiegyensúlyozását, a rugózás keménységét, a gumiabroncs típusát, a Gas Gyro és a Brake Gyro-t. A játék két módban játszható, az egyik az arcade, ahol egy esetleges ütközés után a versenyző visszakerül a pályára, és ott még egy néhány pillanatig villog, miközben a többi versenyzővel nem ütközik. A pályára visszarakás Normál módban is bekövetkezik, de a sérthetetlenséget jelentő villogás ezúttal elmarad. A motor irányítása nem igényel külö-



MOTOCROSS MANIA





▲ *Fogom! Fogoooooom!!!*

nösebb ügyességet, talán egy kicsit szokatlan, hogy az előre kurzor ezúttal nem a gázt adagolja, hanem a motor előrebillentését. Ugratás közben ugyanis valamilyen szinten egyensúlyoznunk kell a motort, ellenkező esetben óriási bukás bekövetkeztét kockáztatjuk. Az irányítás fő nehézségét a levegőben bemutatott akrobatikai mutatványokhoz szükséges gombok kezelése jelenti. Például a levegőben tartózkodva az X billentyűvel oldalra fordulhatunk, vagy pedig akár körbe is. A legnagyobb pontszámot az éppen 180 fokos fordulattal leérkezett versenyző kapja meg. A levegőben véghezvihető trükkök megvalósításához különféle combo-kat kell bepötyögnünk, méghozzá a Stunt gomb megnyomása alatt. A „gyengébb" alkotások, még a földön is elvégezhetők, de az igazi figurákat csak repülés közben tudjuk produkálni. **(Az Introban bemutatott eredeti felvételeken lélegzetelállító hanyattfekvéseket, „hidalásokat" láthatunk, miközben a motor emeletnyi magasságokban repül. — Sz.JVC.)** Azonban ne feledjük a legjobban kivitelezett figura sem ér semmit, ha nem érkezünk tökéletesen, esés nélkül a földre. A játék irányítása igen nagy figyelmet igényel, mivel a pályák mindig tartalmaznak egy-egy érdekes akadályt, pl. kidőlt faoszlop, az útra lehullott szikladarabok. A moto- és supercross pályák többnyire igen nehezek, meredek emelkedőkkel tűzdelve, amelyről lerepülve nem árt egy kicsit egyensúlyoznunk a tökéletes leérkezés érdekében. Az „egykerekezés" ebben a programban, csak a profik számára elérhető, mivel igen kifinomult gázadagolás és „hátrahúzás" kell hozzá. Az esések kivitelezése igen jó, **(sőt, néha már BORZALMASAN jó)** végre figyelembe vették az emberi test súlyeloszlását és csontozatát. A test ott hajlik, ahol az életben is. A zuhanó, vagy éppen a földet érő test tehetetlensége valóban látszik, a versenyző úgy esik-puffan, mint egy hús-vér ember, az esés közben elhangzó nyögésekről nem is beszélve.



▲ *Na, itt már csak a célfotó fog dönteni...*



▲ *Ez a sok fekvőrendőr úgy ráz, hogy mindjárt visszajön a lecsó...*

Grafika, hangok

A játék grafikája igen jó, a textúrák élesek és a felbontásuk sem szúrja a szemünket. A terep fraktál szerű kialakítása természetes hatást nyújt, tökéletesen visszaadva a terep színét és felületét. A motor és a motoros kifejezetten jól lett modellezve, a motor kivitele majdnem tökéletes, elsősorban a kerék és a küllők a legjobbra, igaz, hogy a gumi egy kicsit szögletes. (A készítők szerint ez van a legtöbbet a földön, ezért nem kell annyira foglalkozni vele.) A motorok hangjai remekül visszaadják egy kis köbcentis crossmotor hangját, de sajnos a 125-ös gépnek is ugyanaz a hangja, mint egy 400-asnak! A menükben elhangzó zenék inkább rock-os, mint metál stílust képviselnek, viszont nagyon dallamosak, ami kifejezetten kellemes versenyzés közben. **(A játék CD-jén Mp3 formátumban megtalálható mind a 10, ezekből nálam a 3-as a favorit).**







Végezetül, csak olyan versenyzők üljenek a monitorok elé, akik rendelkeznek a következő „verseny" konfigurációval. Legalább 300-as PII-es processzor 128Mega RAM és most jön a meglepetés legalább 1Giga swap terület! Ennek híján a programocskánk 15-20 percig is képes töltögetni, amely egy 2000-ben kiadott programnál már igen kínos, mindamellett, hogy a winchesterünket is roppantmód megviseli a 20 perces folyamatos kerregés. A verseny kezdetekor a kamera végigmegy a pálya egész hosszán, és valami iszonyatos szaggatás veszi kezdetét, de nem értem miért, talán a 256Mega memória elégítené ki csak a programocska minden vágyát?

Végső leltár

A Motocross Madness 2-őt csak egy kicsivel sikerült felülszárnyalnia, bár fontosnak tartom megjegyezni, hogy a grafikai motor nem annyira stabil és néhány „betegsége" is akad. A győztes plusz a grafikában rejlő némi többlet, a nagyobb számú tereptárgy és a simább textúrák. Az elkövethető akrobatikus elemek száma is több, mit a MM2-ben. Ezzel szemben a pályák száma kevés, az élvezhető és nem uncsika játékhoz, a mostani mennyiség duplája kellett volna. Ettől függetlenül a motorozás szerelmesei biztosan sok kellemes órát fognak eltölteni vele.

KeFe™

Take2 Interactive / Deibus Studios
PII 450 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D
www.deibus.com

LÁTVÁNY · JÁTSZHATÓSÁG · SZAVATOSSÁG · ZENE-HANG

✓ - kellemes zene
- tökéletes modellezés
- ötletes akrobatikai mozdulatok

✗ - őrülten sokat tölt
- kevés és sivár pályák

80%

HARLEY DAVIDSON 2 Wheels of FREEDOM

Száguldás, Harley, szerel(het)em...

Körülbelül másfél éve jelent meg eme ultrarealisztikus motor szimulátor első része. Sajnos arról az epizódról lemaradtam, de most mindent be fogok pótolni — mondogatom magamban egyre sűrűbben, miközben installálom a program aktuális verzióját. Mindig is érdeklődéssel figyeltem a ZZ Top jellegű szakállal felszerelt fazonokat, akik bőrgyatyóban, kendővel a fejükön szelik a sivatagot, mindenféle fürdési lehetőség kikerülésével. A motoron és a bőrszerkón kívül a király-szintű felszerelés természetes tartozéka egy darab, általában tüdőbetegségben szenvedő hölgy. Egyesek szerint eme „igénytelenség" jelenti az amerikai szabadságot, amelyet a motor állandó hibáinak javítgatása csak tetőz.

A program alkotója a „vadászós" programjairól jól ismert WizardWorks, tehát a fiúk eddigi munkájuk során igen nagy rutint szereztek a motoros szimulációk terén. A játékot mind egyszemélyes, mind pedig többjátékos módban játszhatjuk. A többjátékos mód egyediségére jellemző, hogy azt külön kell installálnunk, különben hiába nyomogatjuk a panelen a multiplayer menüpontot, a program fittyet fog hányni hevenyészett próbálkozásainkra. A játékmód kiválasztása után, az aktuális motor és a versenyző karakter kiválasztása következik. A választható motorok palettája igen széles, öt darab közül választhatunk. A márkákat ismerőknek nem fognak idegenül csengeni a Fat Boy és a Night Train típusok. De a jármű, vezető nélkül semmit sem ér, ezért válasszunk egy pilótát is. A kínálatban szerepelnek hölgyek és urak, jobbnál-jobb napszemüvegekben és bőr pantallókban. A karakterek természetesen egyedi spitznámét kaptak, amely kiejtésétől rögtön coolabbak lesznek. A választható pályák spektruma is igen széles, pontosan négy különféle helyszín vár arra, hogy meghódítsuk. Természetesen kezdetben ebből csak egy van nyitva. A versenyszámok a következők: Open Road Challenge, Checkpoint Rally, Poker Run. Kedves olvasó ez nem csalás és nem is ámítás, ezekkel a motorokkal egy rally versenyre fogunk benevezni.





Grafika, Hangok, Szimuláció (micsoda?!)

A pálya leküzdése során egy sor hihetetlen dologgal találkozhatunk. A nem éppen pehelysúlyú motorunkkal, az utunkba véletlenül kerülő szénabálákat kell kerülgetnünk. De a menetirányban parkoló tolólapos munkagép sem ritka, amely mellett folyamatosan legörgő szikladarabok állják az utunkat. A csúcs azonban a vízesés alatt való áthajtás, amely akadályt csak a legkeményebb, sivatagban edzett motorosok tudják teljesíteni.

A rallynak nevezett futam során mi magunk, de a versenytársaink is 5-10 métereseket ugratunk, amely még egy Cross, vagy Enduro motornak is a becsületére válna. A valóságban egy ilyen leérkezés után a vagány motorosra körben ráhajolna a kedvenc Harley-e. A járgányok irányítása igen nehéz, a kormánymozdulatokkal nagyon csínján kell bánni, különben rögtön a falon találjuk magunkat. A felspécizett motorokkal képessé válunk az egykerekezés mitikus tudományának megvalósítására is, igaz ez csak néha jön össze. A beaktiváláshoz szaporán nyomkodjuk a gázadásra konfigurált billentyűt.



▲ Ezek a skacok sem a dupla kávét rule-olják...

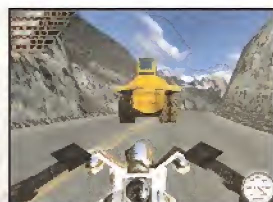


▲ Nagyon kemények vagyunk...



▲ Tessék mondani, bőr tangát árulnak?

A pályák kialakítása annyira jól sikerült, hogy a verseny alatt mindenhol kell motoroznunk, csak éppen az aszfalton nem. A grafika trükkös, a motorosok aránylag jól kidolgozottak, de háttér megvalósítása olyannyira elnagyolt, hogy a Voodoo1-en volt látható színvonalat éppen, hogy megüti. Természetesen, ahogy várható volt, a motorok viselkedésének semmi köze sincs egy igazi motoréhoz, ezért a külső nézetből való játék javallott, mivel így már jóval előre kiszűrhetjük az utunkba kerülő akadályokat. A program intrója egyszerűen förtelmes, nem vicceltek a játék egy visszajátszását benyomták 320*200-as a felbontású AVI-ba, amelyet néhány frappánsan beúszó reklámszöveggel ékesítettek. A motorok hangjai egészen jók és az atmoszférikus hanghatások minősége is kielégítő. A természetes összhangot csak a primitív és csúnya textúrák bontják meg.



Csak a legerősebb idegzetűeknek ajánlhatom eme kiválóságot, amely nagy valószínűséggel az átlag játékosok start-menüjében csak néhány percet, esetleg órát fog tartózkodni.

KeFe™

Infogrames / WizardWorks
PIII 600 (PII 333), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!
www.infogrames.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - aránylag jó grafika
- elviselhető hangok

✗ - lehetetlen történések
- értelmetlen kihívások
- gyenge design

65%

„Az utolsó pillanatban!” - írtuk egy hónappal ezelőtt...

Na és, hogy a „három kívánság” második része is megvalósul az ELŐFIZETŐINKNEK.

Mi azonban gondoltunk egy nagyot, és
(szó se róla, a leveleitek hatása is közrejátszott ebben)
feltettük a kérdést magunknak: miért csak nekik?
És dobogni kezdett az áldott jó szívünk, miért is ne legyünk igazságosak?

Aztán jött a Karácsony szeretet szele,
az Új év eufóriája,
majd döntés született:

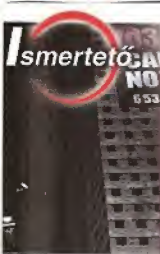
MINDENKINEK LESZ POSZTER!



Sikerült, amit szerettünk volna már a kezdetektől is!
Egyetlen filléretekbe sem kerül ez az ajándék a részünkről!
Anélkül, hogy emelkedne az 576 Kbyte ára, a februári számtól az újság közepén
ott lesz a poszter!

Az eddig elképzelhetetlenből így lesz

KÉPPELFOGHATÓ VALÓSÁG



Crime CITIES

Szárnyas Fejvadász 3D-ben

Adva vagyon egy új világ, melyet az emberiség több emberöltő alatt hódított meg, és tett a saját napszerünkhöz hasonlóvá. Hat bolygó kering benn a hatalmas tömegű Napja körül. A Pandemia Star (ahogy a napot nevezték), tökéletes feltételeket biztosított a hatalmas számban érkező telepeseknek, a megfelelő életkörülmények megteremtéséhez. Soksok évnek kellett azonban eltelnie ahhoz, hogy a planéták mindegyikén kialakulhasson a civilizáció néhány válfaja és létrejöjjenek a különböző kormányok és hatalmi rendszerek. Ezek összessége lett később, a bolygószövetség, mely egyben a legfőbb hatalmi rendszerként is üzemelt. Az idők folyamán, egyfajta morbid szelektálódás alapján, minden bolygóra (kriminológiai szempontból) különböző besorolású emberfajták kerültek.

Hyperion

A naphoz legközelebbi bolygó, a Hyperion. Iszonyatos hőség uralkodik rajta (helyzete a mi Vénuszunkéhoz hasonlatos), a jelenlegi technológiai szinten csak néhány szenzorral tudták letapogatni a felületét. A kutatások szerint az ide száműzött telepesek vagy hajótöröttek, mind elpusztultak. Besorolási státusza szerint alkalmatlan az emberi életre, ezért a bolygószövetség számára érdektelen.

Tavaroon

A következő égitest a bányatársaságoknak és ércfeldolgozó telepeknek otthont adó Tavaroon. Ez egy viszonylag barátságos lakóhely, mivel meglehetősen gazdag emberek a lakói. Nagy a közbiztonság, és az életszínvonal is elég magas. A besorolásában az elsődleges fontosságú, stratégiai szempontból fontos világnak számít, melyen nagy számban vannak jelen a szövetség rendfenntartó erői és ügynökei. Alacsony a bűnözés, legnagyobb számban adócsalók, csencselők, a feketekereskedelemben érdekelt személyek lakják. Őket a kormány külön ellenőrzés alatt tartja.

Quarzon

A harmadik bolygó a Quarzon. Szinte teljes egészében óceánok és tengerek borítják. A nap 38 órájából, majd 26-ban egyfolytában esik az eső. A naptól számított távolsága alapján elég hűvös bolygónak minősül. Az életszínvonal alacsonyabb mivolta és az állandó adóemelések következtében, jóval nagyobb a bűnözés. A bolygószövetség fennállásának 100.-ik évfordulóján, hivatalosan börtönkerületeket hoztak létre a bolygófelszínen. Ezekben szabadon járhatnak a különös megfigyelés alatt álló bűnözők. Elsősorban, a rendszer ellenségeit száműzték (és száműzik a mai napig is) Quarzon-ra. Politikai bűnözők és lázadók laknak, az elszigetelt területeken. Besorolási státusz szerint harmadosztályú világnak minősül, melyen nincs jelen különösebb fegyveres erő, inkább csak megfigyelők és kisebb rendfenntartó egységek előfordulása lehetséges.

Blackloud

A negyedik bolygó a naptól talán legtávolabbi, de még az életkörülményeknek megfelelő Blackloud. Nevében is benn van, hogy egy valószínűtlenül sötét és koszos planétáról van szó. Itt elég nagy az ipari szennyezettség, valamint a lakosság átlagéletkora is csak 30-35 év. Elég magas a pusztító betegségek jelenléte, ezért a szövetség döntése érdekében, még az atmoszférába is csak külön engedéllyel lehet belépni. Hatalmas ipartelepei és feldolgozóművei miatt elsődleges besorolást élvez, de lakói már nem ennyire kedveltek. Terroristák, bérgyilkosok, sorozatgyilkosok, megannyi az emberiség söpredékének számító csürhe lakja. Természetesen mindegyiküket a másik három világból deportálták erre a szörnyű helyre. Magas a katonai erők jelenléte és a törvénykezési módszerek is inkább hasonlítanak a statáriális rendszerre. A bolygót elhagyni nem lehet, ha valaki bekerül ide, akkor kénytelen itt leélni az életét.



▲ *Így kell szépen egeret fogni mikrosütővel*

▲ *Hopp! Összeütköztem a metróval*

Icebolt

Az utolsó előtti bolygó az Icebolt nevet kapta. Ez egy hatalmas jégkupak, melyen alig található élet. A naptól mért hatalmas távolsága miatt teljesen sötét, életre nem alkalmas. Besorolása szerint csak lajstromjelezve van, a szövetség számára érdektelen.

Annonim

És végül az utolsó bolygó, melyet még fel sem derítette az emberi faj. Egyes híresztelések szerint a katonaság legtitkosabb hightech laborjai és kutatóbázisai vannak rajta. A rajta uralkodó teljes sötétség és légüres tér miatt, elsősorban kibernetikus életformás élnek rajta, bár létezésüket hevesen tagadják. Státusza nincs, jelenleg a teljesen felderítetlen világok közé sorolják.

Tiger hadnagy személyében kell majd tevékenykednünk, akinek fel kell kutatnia, egy Alvarez fedőnevű titkos ügynök nyomát. Ebben a Natasha nevű kormányösszekötő és a Cyberdog kódnévre hallgató hacker lesz a segítségünkre. A feladatunk végrehajtása érdekében, mint egyszerű rendfenntartó egység kezdjük a játékot, Hyperionon.

A program, teljesen a „Szárnyas Fejvadász" című film világát utánozza le, kisebb-nagyobb eltérésekkel. A feladatok, járművek, a játékhangulat, de még a felhőkarcolók oldalán terpeszkedő fényreklámok is ezt árasztják magukból. A cselekmény és az akció is a levegőben játszódni. Feladatainkat, mindig a hálózaton (vagy ha így jobb, akkor a Neten) keresztül kapjuk meg. Ezt a képernyőn megjelenő levél ikon megjelenése jelzi.

Először egymás után mutatkoznak be a főbb szereplők, és összekötők,





▲ *Áááá. Nem hasonlít a Blade Runnerre...*







akiktől a feladatainkat kaphatjuk meg. Ha beérkezik egy új üzenet, akkor az elolvasása után az Enter-rel beléphetünk a hálózatba, ahol a következő menükből válogathatunk. Az első a „Flyer Status", ahol értelemszerűen a jelenlegi járművünk állapotát tanulmányozhatjuk át. A páncélzat, fegyverzet és a meghajtó egység állapota is kiíródik eme képernyőn, valamint a dokkolás után a javítások is itt végezhetőek el.

A második választási lehetőség a „GMC WEAPON SHOP", ami egy online-ban is működő fegyvergyár weblapjára emlékeztetett a legjobban. Ezen, tucatnyi fegyver szerepel, melyek közül kiválaszthatjuk a nekünk (és a pénztárcánknak) megfelelőt. Miután az instrukciók után megvettük valamelyiket, a térkép segítségével keressük meg a legközelebbi dokkállomást (egy lila háromszög jelzi). Ezt legegyszerűbben a távolságjelzővel tehetjük meg. Bekapcsolása után a megjelenő menüből válasszuk ki, mit szeretnénk megtalálni, majd a képernyőn megjelenő irányzékot követve egyszerűen eljuthatunk a célhoz. Ugyanígy találhatjuk meg, a küldetéseink helyét, ellenfeleinket, vagy bármit, amire szükségünk van.

Csak ki kell választani a listából, és követni az irányzékot. E nélkül elég nehéz a tájékozódás, ugyanis eszméletlenül nagy a bejárható terep. De térjünk vissza a hálózathoz.

A következő menü, a GMC FLYER GEAR SHOP". Ebben választhatóak ki a járművünkre szerelhető berendezések, és ugyanitt tehetünk szert újabb gépcsodákra is. Majdnem elfelejtettem, hogy a javítás díjtalan, csak be kell dokkolnunk, és ezt automatikusan elvégzik a szerelők. A gear shop-ban megrendelt és kifizetett felszerelések is itt kerülnek fel a vadászunkra, tehát ne felejtsétek el, nem elég megvenni, fel is kell szereltetni a cuccokat.



Legvégül itt van még a legfőbb alhálózati pont, az ICNB. Ez tulajdonképpen nem más, mint a hivatalosan uralmon lévő rendfenntartó erő állásajánlatait tartalmazó képernyő. Ezen keresztül érhetjük el a felajánlott munkákat, melyekre ha rálépünk, bővebb felvilágosításokat kapunk róluk.



▲ *Puff neki. Bontómunkás lettem*

Minden munka mellett szerepel, az elvégzéséért járó honorárium, amit folyamatosan utalnak a számlánkra. A feladatok bármelyikét kiválaszthatjuk, hiszen van úgy, hogy 10 különféle is a rendelkezésünkre áll. Jó pont még, hogy az elfogadás után, ha találunk egy jobbat, akkor le is mondhatjuk a régit. Sajnos ez egy kicsi pénzlevonást is eredményezhet, ezért nem árt elolvasni a feltételeket.



▲ *Natasha Tyminsky, elég jó bőr. Akár egy cyberbaba*



▲ *A mosolygós kishölgy, egyenesen a fogpasztareklámból*

Summárum.

Eszméletlenül gyors grafikai motort kapott ez a játék. Ha egy kicsit gyorsabbra állítottam a mouse érzékenységét, akkor majdnem irányíthatatlan a játék. A grafika részletessége egy kicsit elnagyolt, de azért a maga módján szép. Feladataink hangulatosak, azt viszont megjegyzem, hogy főleg a játék elején elég sok barom küldetésben lehet részünk. Például ilyen a többször is előforduló „ne engedd, hogy egymással harcoljanak a civilek", ahol a béketeremtés eszköze nem más, mint hogy mi lőjük szét a rakoncátlankodók száját. Ugyanitt megemlítendő az is, hogy némely küldetésünk nem túl egyértelmű és elsőnek egy kicsit nehéznek is tűnhetnek. Ugyanez jellemző a fegyvereinkre is.

Az alap „pulse laser" nem sok mindenre jó, ajánlatos gyorsan lecserélni egy ütősebb minigunra, bár ez utóbbi mocskos módon zabálja a lőszert. Egy másik bosszantó tényező még a folyamatos levéláradat, amiből van, hogy 20 is érkezik néhány perc alatt, és amíg az első tízet olvasgatjuk, addig a tizedik mail-ben megemlítik, hogy jelenleg három bérgyilkos közelít felénk. Azt hiszem, nem kell külön leírnom, mi történik, ha nem figyelgetjük a radarunkon felbukkanó piros pontocskákat. Mivel itt egy 3D akciójátékról van szó, ezért ne gondoljatok a klasszikus Blade Runner nyomozgatós játékmenetére. Ezt a programot inkább a cyber-akció kedvelőinek ajánlom, akiktől nem idegen az új játékstílusok elsajátítása sem.

-Uriel-

EON Digital Entertaintment / Techland
PII 300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D!
www.crimecities.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓
- baromira gyors grafika
- alacsony gépigény mellett is jól futtatható
- kézre álló irányítás

✗
- gyenge az ellenfelek intelligenciája
- hosszú idő után unalmassá válik

80%



Seadogs

Peepwood?! Há' spanom az ember!

Kalózok. E minden hájjal megkent, féktelen tengeri ragadozókat történelmi eredetük ellenére is olyasfajta mitikus tisztelet övezi, melyet csak a velük valamilyen szinten eszmei rokonságot mutató vikingek mondhatnak magukénak. A mai napig is viszonylag kevés azon szülők száma, akik kispolgári felháborodást produkálnak, mikor az iskolai jelmezbálban benézik maguknak Pistikét, aki „fekete-szakállszellemének" öltözött, s ennek megfelelően riasztó grimaszokat vágva vagdalkozik plasztik-repírjével, mintegy bizonyságul közönsége számára, hogy nála romlottabb lelket bizony nemigen láttak még a tengerek. Persze mindenki szembe is dicséri őt jól, hogy ennek következtében oly volumenű deformációkat szenvedhessen szegény pára a későbbiekben, melyek felett most könnyedén el is siklunk, lévén érdekfeszítőbb témánk is akad, akit úgy hívnak: Sid Meier.

Mert ugyebár Mr. Meier volt az a fickó, aki hosszú évekkel ezelőtt ráébredt, hogy a kalózok mindennapi életének számítógépen való szimulálása talán közönségre s rajongókra is találna. Mr. Meiernek ezen idő szerint már lehettek elképzelései, miképp is lehet s kell az elgondolást megvalósítani, elvégre Pirates! című alapvetése máig is az Örök Klasszikusok pantheonjában boldogítja az egyik méretesebb kanapét.

A játék vonzereje leginkább abban volt keresendő, hogy az általa megteremtett világban gyakorlatilag teljes körű szabadkezet kaptunk, miképp is képzeljük a történelemhűség jegyében modellezett tengereken való érvényesülést.

Éppúgy vehettük békés kereskedőre a figurát, mint kevéske szabadidejében az áldozatainak füleit számolgató, vér s haszonszomjas tengeri rémre - nem is beszélve a két állapot közötti jótékony ingázásról. Aztán hogy az általunk preferált attitűddel meddig is



sikerült eljutnunk, az — „nna, hogy felel a csodagyerek?" — már az érdemi játék során derült ki, ugyebár.

„Ez igen szép. Mi közöm nekem mindehhez?„ Bahhh, hallatlan naivitásra valló kérdés. A sikersztorikat ugyanis nem átallják mások is meglovagolni. (Elrettentő példaképp tessék csak megnézni Dánkenmeklódot, aki ugyan sehogy sem jön ide, de jóleső érzés bekóstolni.) A Pirates! egyike azon játékoknak, melyek már nem egy „generáción" át ihlettek jobb s rosszabb nívóval bíró klónokat, ám ezek egyike sem volt képes oly szintű precizitással torkon ragadni a kérdést („Méghogy Angolpark?!") mint az originális darab. A legutóbbi próbálkozás a közelmúltra tehető, mely Cutthroats néven futott. Szép is volt, meg jó is volt, meg el is felejtettük szépen csöndben, hogy aztán ihletet kapva, esetlegesen sutyiban előkotorásszuk az eredetit. Ám a tengerek ez idő szerint haragosabbak, mint valaha, s váltig állítják: a méteres hullámok derekán itt egy afféle hajó érkezik, melynek láttán Sid apó csak annyit mondott: „Nna... ezek itt végre vágják a sztorit..."



▲ *Most, hogy kérdi: van még egy szabad hely a hajón...*



▲ *Há' csezma ván éládó. Ké'?*

„Ship Ahoooooy!" — mondta, majd lefordult az árbockosárból

Hősünk, Nicholas a klasszikus békés kereskedő — akit, mint az egy későbbi tengeri medvétől elvárható — annak rendje s módja szerint jól meg is tréfál a Sors, s már első kereskedőútján szanaszét szedi szegény kis hajóját az akkori kalóztársadalom pár oszlopos tagja, míg a legénység java része értelemszerűen a cápák emésztőrendszeréből könyörög újabb esélyért.



▲ *— Uram! A Titanic jelent később jön.*
— Nem baj, Leot azért itt kirakjuk!

Egy valamirevaló férfiember persze tudja, hogy mindenkinek meg is adatik ez a bizonyos második esély: így némi konspiráció s pár torok elmetszését követően Nicholas maroknyi csapatának élére állva sikerrel szabadul ki fogvatartói markából, majd gazdasági megfontolásokból úgy dönt, hogy távozás végett kölcsönvesz egy hajót a kikötőből.

Mit is lehet tenni, mikor az emberfia a tengeren hánykolódik képtelen távolságokra otthonától — hát először is célszerű megnézni, akad-e nőnemű egyed a járaton, majd bele is lehet fogni a tengeri karrier vakító fényességgel bíró voltának megalapozásába, mintegy.

Első körben rövidebb, átfogóbb, majd behatóbb elemzés következik a játék perifériáit illetően.

Alapvetően két fronton létezünk a Seadogsban: az egyes városokban főhősünket irányítva interkatolunk mindennel s mindenkivel, akivel s amivel lehetőségünk van, míg a másik front maga lenne a tengeren való létezés — ilyenkor nyilván aktuális hajónkat navigáljuk, prédára avagy — még több prédára lesve☺. Nos lássuk, mi a szint a városokban:



▲ *...és aznap megtudtam, hogy Desdemona valójában férfi*



Move to the City

A kultúráltabb településeken fellelhetőek mindazon létesítmények, melyek bevizsgálását követően újra kalóznak érezhetjük magunkat, ezek fontossági sorrendben: 1. A helyi csapszék. 2. Shipyard. 3. Vegyesbolt. 4. Town Hall.

A városokban való közlekedés történhet követő, illetve belső nézetből is. („Q" billentyű.) Space — el tudunk az utcán bóklászó népekkel smúzolni, melyet feltétlenül érdemes is megtennünk, lévén rengeteg karakternek vannak érdemi mondanivalói, sőt: questekhez, avagy quest itemekhez is juttathatnak minket. Érdemes időnként átfutni naplónkat, valamint tárgylistánkat is.

A tavernában nyílik alkalmunk feltérképezni a helyi kétes arcokat, s mint ilyen, legénységet toborozni. Tessék egy F1-et nyomni, majd bőszen kontemplálni: a panel bal szélén láthatóak az Igazán Kétes Arcokat jelző posztok, mely posztok szerepének fontossága egyértelművé válik, ha csak a megnevezésekre pillantunk: hajóorvos, fegyvermester, másodkapitány, stb. — a nélkülözhetetlen csókák. Igen ám, de az ő havi gázsijuk láttán az egyszeri kalózlelenc inkább magába erőltet még két kupica grogot utolsó petákjaiból, majd tengerre száll s közli a pöffeszkedő specialistákkal, hogy: „visszatéééérek, s megveszem ezt a pudvás hédert, veletek együtt!"

Az ő hiánytalan betoborzásuk tehát mindvégig dobogós helynek örvendjen fontossági listánkon. Az alap legénység persze fillérekbe fáj csupán, hogy hány ember alkothatja ezt maximum, az aktuális hajónk típusától függ. Ezt jelzi ugyebár a Crew. Toborozni is itt lehet, de pssszt! Jobb szélen figyelnek a skilljeink, bizony — bizony: a fejlesztő bácsik nem átallottak RPG elemekkel megfűszerezni a Pirates! filinget, hmmm, szeressük! A képzettségek részletes ismertetésére tér nix, így dióhéjban: XP-t a megnyert seafightok, illetve questek (lásd később) teljesítése esetén is kapunk. A sok finom XP idővel szintlépéshez vezet, ez pedig elköltendő skillpointokhoz juttat minket. Főhősünk perifériái alapvetően hatnak az irányítása alatt lévő hajó legénységére is, amolyan Heroes of Might & Magic szisztéma szerint. A specialisták azért is nagyon zsírosak, mert maroknyi skillt alapból feltornáznak magasabb szintre. Teccik érteni? Ki van ez találva.

A skillek mibenléte kézenfekvő, lévén a kevésbé fogékony egyedeknek még igen konkrét ikonokat is készítettek a fejlesztők. Szóval, ha szintlépés esete forog fent, csak tessék tápolódni kétezerrel, mert az jó, az jó.

A Shipyard lesz az a hely, ahol megjavíttatjuk hajónkat, ha szegénykének valami baja esett volna (miért, csinál valaki olyasmit, ami árthat neki?) illetve itt vásárolhatunk új hajót, s adhatjuk el a régit. A progi nyilván számos típust ismer, másmás jellemzőkkel s teherbírással, kezdve a két árbocos sétahajótól a monumentális hadihajókig. Fontos szempont, hogy hány ágyúnak s egyéb büntetőeszköznek van helye a hajón.

A vegyesbolt az kérem itt is csak vegyesbolt: minden, mi szem-szájnak ingere, illetve itt lehet elpasszolni a sápot is, melyet gazdasági megfontolásból hajtottunk be az utunkba tévedőktől, rakomány formájában. A javak listája szintén hosszas, kezdve a filléres lentől a csokoládén át egészen a dohányig. Persze itt keresendő az egyik legalapvetőbb pénzszerzési forrás: a higgadt kereskedés. Csak „felvásárol-export-cikk", majd „elhajózik-messzi-földek," s ott elad, mint import cikk. A Town Hallban beszélhetünk a helyi hatalmassággal. Ha akarunk, kérhetünk tőle pártfogó levelet, s így az adott terület színeiben játszunk tovább. Angol, Francia, avagy Spanyol. Így questekhez juthatunk, ám ellenséges területre tévedve rövid időn belül bekóstolnak minket. Persze pártfogóinkat jó kalózhoz méltóan váltogathatjuk, avagy vehetjük renegátra is a figurát. Ahogy épp célszerűbb.



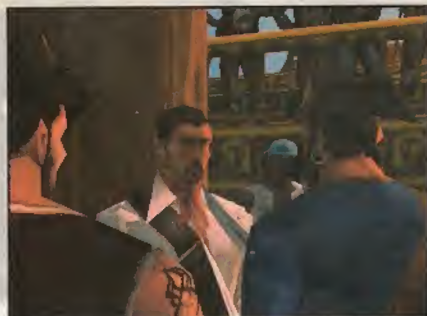
▲ *Majd valamikor ütközünk, jó?*



▲ *Nekem beszélsz te a lábmasszázsról?!*



▲ *Mi van, Feri? Füle a távcsőnek?*



▲ *Ma TE vagy a hordóban, Kapitány!*

Ha a tenger szaga megcsapott...

A nyílt vízen navigálni nemcsak hogy élményszerű, de igen rövid időn belül diszkrét himbálódzásba is kezd velünk a teszthelység, s önkéntelenül is meggyőződünk valami zacskó szerű objektum megnyugtató közelségéről. Szóval szinte már hihető. Alapvető fogás ugyebár a vitorlák menedzselése: a „w„ illetve „s„ gombokkal szabályozhatjuk ezek állapotát, míg az „a és „d„ gombokkal tudunk irányt váltani. Az „r„ gomb igen elegáns funkció: ő lenne az időgyorsító. Így a navigálás is sokkal érezhetőbb, illetve nem feltétlenül kell álomba szenderülnünk, mikor egy hajót veszünk üldözőbe, teszem fel: elég csak időt gyorsítani, oszt' majd kiderül, hogy sanszosak vagyunk-e a kiszemelt hajó beérésére. (Na persze az is elő fog fordulni, hogy minket kerget három ingerült Spanyol paradicsommadár, akik valóságos ágyúszonátát adnak a tiszteletünkre.)

A nyílt vízen Entert nyomva férhetünk hozzá a térképhez. Itt lehetőségünk van célállomást megadnunk, s a térképen vizslatva hajónk útját azon izgulni, milyen encounterrel is kedveskedik a progi. Az encounterek egy részéről alkalmunk nyílik ítélkezést hozni, miszerint az felkelti-e érdeklődésünket, avagy tovább állunk, míg más találkozások alkalmával — pl: „Kapitány! A nyakunkba szakadt egy négy árbocos kalózladik..." — nem igen adódik lehetőségünk „Áááá, majd elmennek..." féle álláspontra helyezkedi, illetve adódik, csakhát nem túl kifizetődő.

Sokkal inkább célszerű nyomni egy save-et, majd feltérképezni, hogy van-e alapunk überkedni, vagy jobb, ha szépen behajítunk tíz-húsz embert a vízbe a gyorsabb közleke-





▲ *Odané'...kis karrierista...*

dés érdekében, majd bő lére eresztjük a vitorlákat.

Lássuk, miképpen is zajlik egy seafight: nos, az egyszerre egymással csatározó hajók száma helyzetfüggő, ám az egyszerűség kedvéért mi most egyetlen ellenséges hajót fogunk feltételezni: a számbillentyűkkel határozzuk meg, hogy miféle büntetőeszközt óhajtunk igénybe venni. Az alap ágyúgolyó után következik a grape, mely kisebb területet terít, de azt igen hatékonyan. A chains érdekes darab: két méretes ágyúgolyó, melyeket egy barátságosabb súlyú lánc köt össze. Kiűnő tömegoszlató szakszerkezet hírében áll, hehh. Na és itt a bomba, mely hatalmasat terít, ám csak egészen közelről igazán hatásos. Lőni belső nézetből tudunk — szintén „q" billenytű. A célkeresztet kell mozgatni, jééé, majd alkalmasnak vélt pillanatban a space-re tehénkedni. Ne felejtsük, hogy a célzás pontossága első körben jártasságunkon alapszik, majd csak ezután azon, hogy hova is lőttünk valójában. Ugyanez vonatkozik a fegyverek betöltési idejére: magas skill esetén a fiúk sokkal gyorsabban töltenek újra, míg az ellenkező végletet a lövések közötti egy-két perces szünetek jellemzik. És az nem tökjó. Belső nézetből a controllt használva aktiválhatjuk fullextrás látcsövünket — jó cucc, tessék csak belekukkantani! Tiszta durva, így felnagyítja a tárgyakat, meg ilyenek...☺



Persze a legritkább esetben cél az ellenség hajójának süllyesztésig való amortizálása. (Kivéve, ha már financiális szempontból extratáposak vagyunk, s csak némi XP szerzés okán nézünk ki a vizekre levadászni valami kósza armadát.)



▲ *„— De előtte tudnod kell: az APÁD vagyok!"*

A böcsületes seafight kérem úgy zajlik, hogy szépen egymás mellé sorolnak a részvevők, majd minden dicső martalóc odaugrik a hozzá legközelebb álló ellenséges elemhez, hogy lehetőleg annak mindkét veséjébe beletegyen legalábbis két kopottas bugylibicskát. Kemény lét ám a kalózé... ilyenkor persze a kapitányok sem tétlenkednek, s vígan egymás torkának is szegezik repírjeiket — azaz a Pirates! hagyományainak értelmében, nekünk is bizonyítani kell rátermettségünket némi diszkrét „há' félnyitlák-tokától-bokájig" performansz jegyében.



Nem kell különösebb fortélyoktól tartani: csupán jó idegekre s reflexekre lesz szükségünk. Mikor ránk akar zúzni a Feri, csak húzzuk abba az irányba a kardot, amely oldalról kapnánk az áldást, s így azt garantáltan ki is védtük.

Hagyjuk csak, míg kivagdalkozza magát a gyikarc, majd mikor kifulladt kissé, a hajó navigációs gombjait használva kezdjük be bőrfelületét az általunk preferált régióban. Értelemszerűen az bírja tovább, aki kevesebbet hibázik, illetve az hal meg előbb, akinek elfogy a legénysége. Ugyanis találat esetén a sértett fél embereinek száma csökken. Ha sikerült Ferit jómodorra tanítanunk, úgy magunkhoz szólíthatjuk zsákmányát, s számolgathatjuk a finom XP-ket.

Falábat, én is, én is!

Egy igazán jól sikerült darab. Ki hitte volna, hogy éppen egy orosz fejlesztőcsapatnak sikerül az, ami eddig csak nekik sikerült. (Belefér...) Nevezetesen: a kor szellemének megfelelő köntösbe öltöztetni Sid Meier klasszikusát.



A zene és a szinkronhangok is lazák, jóllehet örömöm még nagyobb lenne, ha nem egyetlen — egyébként telitalálatos — nóta szólna a háttérben. A rosszmájúság szintjén tudnék még belekötni olyan dolgokba, minthogy:



Miért nincs egyetlen hajón egyetlen árva lélek sem megjelenítve? Belesápadok, ha elgondolom, mily felemelő is lehetne a gyanútlan kereskedők arcszerkezetét vizslatni a távcsővel, hogy: „hú, ez egy ritka ellenszenves ürge... héhóóó! Irány a ladik, gyerekek! Ma is ütünk!"

Megcsinálhatták volna a shipyardokat is fogyaszthatóbb formában: elég idétlen, hogy leperkálunk a Gézának ennyit s annyit, majd a kikötőbe visszatérve már ott vár minket a tip-topos új hajó a régi helyén. Kicsiség, de nem lenne megnyugtatóbb szépen kihajózni vele a shipyard dokkjából húsz-harminc hajó között? Nnaugye...

Elég nagy cink, hogy a játék előtt ismeretlen a multiplayer fogalma. Ehhez mást nem igen tudok hozzáfűzni, minthogy: hőőőő. Hát tessék bízni benne, hogy előbb-utóbb jön a patch.

Az is elég ciki, hogy akárhány tavernában megfordultam, mindegyik tök ugyanúgy nézett ki. Sőt: a Highrock-i csaposnak is lehet pár ikertestvére. Ezzel együtt eszem ágában sincs a végére lehúznom a progit. Mert csak elismerést érdemel. Csupán jeleztem, hogy ezen inkább programozói takarékosságnak, semmint igénytelenségnek nevezhető húzások — leszámítva a multiplayer hiányának nonszensz mivoltát — méltatlanok ahhoz a nívóhoz, amit a progi alapvetően képvisel. Konklúzió? Szása, Grisa, Nyinocska! A Seadog II — ben ezeket tessék ám kijavítani, és akkor aztán... hukk...got any grog?

by GyZ

Bethesda Softworks / Akella
PII 300 (P200), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D
seadogs.bethsoft.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - az eddigi legtáposabb Pirates! klón

X - hiányzik a tenger szaga...

92%

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az **576 KByte**-ra, 9552 Ft helyett mindösze 6999 Ft-ért tiéd lehet a következő évfolyam, továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk

Ez már bárkinek megéri. Neked is? Akkor töltsd ki és küldd vissza!

Előfizetéssel megrendelem az 576 KByte című, havonta megjelenő folyóiratot ...... példányban, ... hónaptól, egy évre, 6999 Ft-ért. Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név: ....

Cím: ....

E-mail: ....

Ajándékba a ...., ..., ... , ... , ... , ... számokat kérem,

Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a ...... , ... számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:

576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf. 132

ÚJDONSÁGOK

576

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1399. BUDAPEST, PF. 132. TEL: 35-90-576

Teljes listánkat keresd a www.576.hu weboldalon!

102 DALMATIANS ACTION GAME	11,999
AGE OF EMPIRES 2	11,999
AIRFIX DOGFIGHTER	11,999
ALADDIN NASIRAS REVENGE	11,999
AMERICAN BULL RIDING	1,999
APACHE LONGBOW	1,999
B-17 THE MIGHTY EIGHTH	11,999
BALDUR'S GATE 2	11,999
BATTLE ISLE 4	11,999
BEACH HEAD 2000	9,999
BLAIR WITCH EPISODE 1	11,999
BLAIR WITCH EPISODE 2	11,999
BLUEWATER HUNTER	9,999
HIDDEN & DANGEROUS	3,999
HITMAN: CODENAME 47	11,999
INSANE	11,999
K.O. BOXING	1,999
LITTLE MERMAID 2	11,999
MARTIAN GOTHIC	1,999
MERCEDES BENZ TRUCK RACING	11,999
MIDTOWN MADNESS 2	17,999
MIG ALLEY	1,999
MUMMY	999
OUTLAWS	5,999
POKEMON 20 PACK	2,999
POKEMON BLUE	11,999



CHESSMASTER 8000	11,999
CHICKEN RUN	11,999
CIVILIZATION CALL TO POWER II	11,999
CODENAME EAGLE	2,999
COLIN McRAE RALLY 2.0	11,999
COMMANDOS AMMO PACK	9,999
COVERT OPS - RAINBOW SIX MISSION	9,999
CRUSADER OF MIGHT & MAGIC	4,999
CURSE OF MONKEY ISLAND	5,999
DIABLO 2 COLLECTOR'S EDITION	17,999
DINOSAUR ACTION GAME	11,999
DONALD'S QUACK ATTACK	11,999
EQUESTRIAD 2001	9,999
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	11,999
EXTREME BIKER	2,999
EXTREME BULLRIDER	1,999
EXTREME TENNIS	1,999
EXTREME WATER SPORTS	1,999
FULL STRENGHT STRONG MAN COMPETITION	1,999
GANGSTERS	4,999
GIANTS	11,999
GRIM FANDANGO	5,999
GUNMAN CHRONICLES	11,999
HALF LIFE GENERATION	11,999
HEAVY METAL F.A.K.K.²	9,999
POKEMON RED	11,999
PRINCE OF PERSIA 3D	2,999
PRO RALLY 2001	11,999
PROJECT IGI	11,999
RAINBOW SIX GOLD EDITION	9,999
REDNECK DEER HUNTING	999
RESIDENT EVIL 3	11,999
RUNE	11,999
SACRIFICE	11,999
SCOOBY DOO MYSTERY ADVENTURE	11,999
SCREAMER 4x4	11,999
SEGA SONIC ACTION PACK	9,999
SHEEP	11,999
SIN	1,999
SKI RACING	1,999
SPOT AND HIS FRIENDS	4,999
STARSHIP TROOPERS	11,999
SYDNEY 2000	9,999
THE GRINCH	11,999
THE MUMMY	11,999
TIGGER'S HONEY HUNT	11,999
TIMELINE	11,999
TOMB RAIDER CHRONICLES	11,999
ULTRA FIGHTERS	1,999
ZEUS: MASTER OF OLYMPUS	11,999

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!



Sno Cross Extreme

A huskyk és a rénszarvasok kora leáldozott!

A motoros szán verseny nem tartozik hazánk legnépszerűbb sportágai közé, ezért nagyon érdekes lehet egy olyan program, amelynek ez a témája.

Magával a sporttal kapcsolatban egy barátom — aki már ki is próbált egy, az ilyen versenyeken használt masinát — felvilágosított, hogy az irányításuknál a leglényegesebb feladat a testsúly megfelelő áthelyezése. Azt is tőle tudtam meg, hogy ez az őrület a skandináv államokon kívül Észak-Amerikában is igen nagy népszerűségnek örvend.



Maga a játék, a Sno Cross Extreme, abban a szerencsés helyzetben van, hogy nemigen vannak vetélytársai, tehát nincs mihez hasonlítani és valljuk meg, ez ma egy nagy előny lehet a játékkészítés és értékelés területén.

Az újszülött

Leglényegesebb tulajdonsága, hogy az újdonság erejével hat. Először a gépek csúszkálása ragadja magával az embert és az, hogy megpróbálunk a legjobban ráérezni az irányításra, emellett pedig a magyar szemnek talán kicsit szokatlan állandóan havas tájak képe.

A megjelenítés igen tetszetős, a pályák és a hátterek szépen és részletesen vannak kidolgozva, a jég és a hó tényleg élethűen hat és a járgányokra is kellő figyelmet fordítottak a készítők.

A program ázsióját emelik még a hóban maradt lánctalp nyomok, a háttérben elrepülő gépek és a befagyott tavak felbukkanása. Talán az irányíthatóság és a mozgás képezik a játék legjobban megvalósított részeit.

Emberünk egyfolytában mozgolódik a szánon, könnyítve ezzel a kanyarbevételeinket.

A gép csúszkál a pályán, egy jól irányzott fékezéssel, vagy gyorsítással lehet csak a terepen tartani, különben akár fel is borulhatunk. Hegynek fel szépen lelassul, de lefelé hirtelen begyorsul a szánunk, és habár kettesben nem nyikkan, mint a Lada, azért lehet vele kaparni is. Nem lehet elemeire bontani a gépezetet, de azért egyes darabok letörhetnek róla.

A változó időjárási viszonyok mellett az éjszakai vezetés nem jelent túl nagy kihívást. Gyakorolhatunk egy sima versenyen vagy időmérő edzésen, de a valódi bajnokságban csak 3 fokozaton tudjuk összemérni az ügyességünket az ellenfeleinkkel. Van még egy hegymászó mód is, de itt csak az idő az egyetlen ellenfelünk, a feladatunk annyiban merül ki, hogy a lehető leghamarabb érjünk fel a hegy csúcsára és az erre a lehetőségre kialakított 3 pálya se garantálja a végtelen játékot.



▲ Azonosítatlan repülő tárgy Svédországban



▲ Pedig a Szilárd azt mondta, hogy napsütéses délután várható!!!



Visszatérve a bajnokságra a 3 fokozatot a teljesítmény szerint beosztott kategóriák jelentik: így fokozatosan végigjátszva először az 500, majd a 600 és végül a 700 köbcentiméteres osztályban bizonyíthatunk. Az osztályokban való végső győzelem nem állít megoldatlan feladat elé, csak az éjszakai verseny lehet nehezebb, de az ellenfelek olyan harmatgyengék, hogy így is nyerhetünk.

Pár óra alatt végig lehet nyomni a játékot és ezek után már csak a saját terep tervezése és a program gyöngyszeme, az osztott képernyős verseny nyújthat igazi élményt.

A hangok nem csúcsminőségűek, de illeszkednek a hangulathoz, és a jégen vagy fagyott havon csúszó sítalpak élethű benyomást keltenek. A menü a konzol verziók egyszerűségét hozta magával, de külön pozitívum, hogy a felbontást 320x200-tól 1920x1200-ig állíthatjuk. Ami szintén jó hír, hogy egy átlagos PII 300-as konfiguráción igen kellemesen elfut.

Összességében a játék kellemes színfolt a sportjátékok palettáján, viszont a kevés pálya, és a könnyűsége miatt nem tartalmas, csak ideiglenes szórakozást nyújt.

Ago



▲ Gyenge kezdés után erős visszaesés!

próbálja a pályák megunhatatlanságát biztosítani, ugyanis ezekből nincsen valami túl sok, szám szerint 7. Nyilván ezért is kapott helyett a játékban egy pályatervező, viszont így is elég könnyen megunható a program a csekély számú helyszínek mellett azért is, mert

IQ Media / Unique Development Studios
PII 300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D
www.snocross.com

LÁTVÁNY · JÁTSZHATÓSÁG · SZAVATOSSÁG · ZENE-HANG

✓
- új ötlet
- jók a mozgások
- osztott képernyős játék

✗
- kevés pálya
- túl könnyen játszható

77%



Scooby Doo: Showdown in Ghost Town

Don Bluth felkötheti a gatyót

Los Burritos bankjából egykor öt bandita magával vitte az aranyrudakat. Bár nem öltek meg senkit, tettüknek először a reménység esett áldozatul, majd maga a település is elnéptelenedett. Kísértetvárosban nyomozni, ahol egyetlen árva lélek, a rettegett arcnélküli lovas kísérti és riogatja kis csapatunkat, bizony komoly kihívást jelent!

Kalandunk a város közepén kezdődik, ahonnan három irányba tudunk indulni. A táblát (mely büszkén közli velünk, hogy a populáció mindössze 468 személy) vegyük fel. Mivel Scooby reszket a félelemtől, bátorítsuk egy Scooby Snack-kel, amitől lenyugszik és hajlandó követni a többieket. A csapat tagjainak érdeklődését felkeltik a nyögések, és elindulunk megkeresni annak forrását. A Saloon-ban egy láncra vert férfit találunk, három különböző lakattal rabságra ítélve. Felszabadításához változzunk kulcsvadásszá! Keresgélj a szobában és kukkants be a zongora felső részében található kis rekeszbe, nézd meg, mi van a bejárati ajtó feletti tábla mögött (esetleg a lépcsősor alatt), majd nézd meg mit rejtettek a hamiskártyások az asztalon heverő kártya-pakli közé. A kiszabadított férfi Artie Fact, aki főiskolásokat hozott a misztikus arcnélküli lovas legendájának kivizsgálására. Artie köszönetképpen egy térképet ajándékoz nekünk. A hátsó helységben, miközben Scooby megint parázni kezd, hívjuk ki az arcnélküli lovast egy pite csatára, amellyel Scooby snack pontjait növeljük (jó, ha van legalább 20).

A hátsó helységben négy kar variálásával minden zsák felemelhető. Jenny kiszabadításáért egy ott hagyott szemorvos kártya a jutalom. Menjünk fel a szobába, és az ágyból felvett érmével fizessük be Scooby-t egy Bika-rider menetre. Ezután a kútnál használjuk a bikából származó vasalkatrészt. A vizet addig pumpáljuk, amíg egy kulcsot fel nem hoz a mélyről. A vegyesboltnál a kalapáccsal feszítsük le az órát az ajtóról, majd szereljük fel a bank széfjének az ajtajára. A vasútállomás előtt alvó papát felébreszteni a horkolás közben elfütyült dallamok visszajátszásával lehet, a szamár nyakán lévő harangokon. Az álmából felriasztott fater szövegelése érthetetlen, mivel ábrázatából hiányzik a fogsora. A protézis a bankban, egy ládában található. Ha megvan, installáljuk a szájába, mire az öreg beenged az állomásra és kapunk tőle egy távcsövet. Rohanjunk a vonathoz és az első váltónál a szerelvényt, irányítsuk jobbra, majd az egyik kanyarban vegyük fel az olajos kannát. Az újabb menetnél, a váltót jobbra állítsuk. Az áskálódó skacnál, I.C. Double-nál álljunk meg és segítsünk neki összerakni a törött vázát. Restaurátori tehetségünkért cserébe egy A.F. monogrammal ellátott ecsetet kapunk, majd vegyük fel a kódokkal teli papírlapot, melyet a jótékony szél fúj felénk. Továbbhaladva, a Ranch-en patkót dobálhatunk egy lóval versenyezve, melyért értékes Scooby Snacks-ek járnak. Indulhatunk a sheriff-hez, aki mielőtt beengedne az irodába, néhány trükkös kérdéssel teszi próbára csavaros eszünket. Amikor a város populációja felől érdeklődik, nyomjuk a kezébe a fatáblát. A törvény őre meghatódottságában beenged a dutyiba és még egy szellemes meséskönyvet is kapunk tőle. A beszorult cellaajtót olajozzuk meg és menjünk be. Itt most egy kis akció következik, ahol az arcnélküli lovas Scooby-t és Bozontot bezárja a cellába. Az ágyról vegyük fel a rongydarabot. Scooby-t fektessük az ágyba, amely az ugrálás hatására darabokra hullik szét, mi pedig egy barlangban találjuk magunkat. A ládákat toljuk egymáshoz és másszunk fel rajtuk. Ha sikerült, irány a bank és a kódok alapján, nyissuk ki a széfet, amely egy titkos átjárót rejt a vegyesbolt udvarába. Scooby-t tömjük meg 4 db sütivel, és menjünk be a boltba. A földön tekergő kígyókra dobjuk rá a rongydarabot és vegyük fel a viharlámpát. Ballagjunk a postára és a sötét nyíláson (használjuk a lámpát) másszunk le, mire ugyanabban az üregben találjuk magunkat, amelybe a cellából jutottunk le. A nagyobb világosságban most egy másik kijárat is feltűnik, amely a Boot Hill-i temetőbe vezet, ahol az arcnélküli lovas áskálódott. A temetőben Scooby sajtburgerek után kutatva egy barnára festett téglatestet talál. Térjünk vissza a kúthoz, ahol a festéket lemoshatjuk. A festék alatt (hoppá!) egy aranyrúd lapul. Most rajtunk a sor, az öt gyanúsított közül kell kiválasztanunk a tettest. Ebben az esetben a bűnös I.C.Double, akit a színpad melletti szemvizsgálati papír és a város térképe árult el. Tolvajunk az aranyrudakat, mint téglát építette be a falba, majd a titkos alagúton keresztül a temetőbe cipelte és elásta őket. A záró animációban, a tettest az őt megillető helyre szállítják...





▲ *Megy a gőzös, megy a gőzös...*



▲ *A mikulás-létszámleépítésből visszamaradt jegyárus*



KeFe™

Mattel Interactive / TerraGlyph Interactive
P233 (P233), 32 MB RAM (16 MB RAM)
www.mattelinteractive.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - izgis történet
- mozgalmas helyszínek
- kiváló zene

✗ - rövid történet
- túl lineáris játékmenet

92%



Scooby Doo: Phantom Of The KNIGHT

Ugyanaz a bőr, de ez már nem annyira kutya...

Még két hét sem telt el a Scooby-Doo sorozat első eleme a Showdown in Ghost Town megjelenése óta és már itt is következő epizód a Phantom of The Knight címmel. Az új rész kiadása nem a véletlennek köszönhető, hiszen a rajzfilmsorozat igen nagy népszerűségen örvend világszerte. Az aktuális rész egy lovag szellemérről szól, aki természetesen elrabolta és fogságba ejtette a szépséges hercegnőt. Az egész történet egy ódon várkastélyban játszódik, amely a turisták látogatására lett átalakítva. A kastélyon kívül egy sövénylabirintus és egy kerti kút található. Kis csapatunk igen magasztos feladata a misztikus rablási ügy felderítése.

A grafika megjelenítése megmaradt az első rész szintjén, csak a bejelentkező képernyő lett némileg átalakítva. Sajnálatos módon a program a DirectX 8-at még nem tudta beazonosítani. A telepítés megint csak az „.exe" és néhány kisebb file bemásolásával folyt, tehát a játék ismét a CD-ről fut teljes egészében. A történet megoldása most egy kicsit nehezebb és a szükséges részletek is eléggé eldugottak. A rejtvények bonyolítása és a cselekmény színesítése miatt, ismételten három nehézségi fokozat választható. Most nézzük a legkönnyebb fokozatot!

Megérkezésünkkor a kastély előtt találjuk magunkat, amely függőhídja sajnos zárva van.

A behatoláshoz figyeljük meg a várfalon elhelyezkedő zászlók sorrendjét és a földbe állított zászlókon, állítsuk be ugyanazt a kombinációt. A várba belépés előtt Scooby-nak adjunk egy snack-et. A bejáraton átlépve menjünk jobbra és fel. A következő teremben válasszuk a vassal kivert fakaput, amelyen áthatolva egy hölgyet találunk, méghozzá a Just for Fun részleg vezetőjét, akinek a legnagyobb sztárját rabolta el a „Szellem Lovag".



Megtudhatjuk, hogy a lovag szelleme, aki életében Sir Morton volt, azóta kísért mióta megnyitották a várat a nagyközönség előtt. A helyiségből jobbra haladva segítsünk kiszabadítani Sir Lakselot-ot a rádőlt páncélok alól. Aki segítségül egy félig töltött varázsszeres butykost ad nekünk és megkér minket, hogy ha lehetséges szerezzük vissza a pajzsát. Most menjünk vissza a „szobák" terembe és lépjünk be a legmagasabb ajtón, itt vegyük fel az ecsetet és vigyük el Just for Fun néninek, aki elmondja a biztonsági rendszer titkát. Majd menjünk vissza a szobákhoz és nyissunk be a bal első ajtón, ahol Maria Henandez panaszkodni kezd a forgalom csökkenése miatt. (Nem megy a pizzéria.) Ne legyünk restek, segítsünk neki kiegyensúlyozni a tányérokat, amiért ő egy fémkesztyűt ajándékoz nekünk. (Nem is merek belegondolni mit is csinálhatott vele ez idáig.) Ugyanakkor egy a C64-ről ismerős Flash Bier szerű játékba is benevezhetjük Scooby-t, ahol értékes snack-eket gyűjthet be. Az asztalon lévő hamburgert habzsoljuk be, és a maradékot rakjuk el. Most menjünk be a középső ajtón, ahol a bohóc előadásának szövegére jól figyeljünk oda. Majd menjünk át a mágikus tükrön, ahol a biztonsági kamera által rögzített felettébb érdekes képeket nézhetjük végig. Ha ezzel végeztünk, menjünk vissza a városba és a butik melletti szobán haladjunk át, ezzel a sövény labirintushoz jutva. A legkönnyebb fokozaton csak a célpontra klikkelve, már a kívánt helyen is termünk. Klikkeljünk a várfalra és ha megérkeztünk, másszunk fel rajta. A balkonról menjünk be a varázslóhoz, aki Scooby-t különféle mágikus szerek készítésébe avatja be, miközben Mc. Hammert megszégyenítő Rap betétéket ad elő. Ha ezzel végeztünk kevéske kis aranypénzecskénken, vásároljunk egy flakont a butikban, amellyel a földön lévő olajat szippantsuk fel. Ezután menjünk a fegyverszobába, ahol a nehezen mozdítható szobor talapzatát olajozzuk meg, amit eltolva egy titkos átjárót nyitunk meg. Az utolsó helységben vegyük fel a kötelet és menjünk a kúthoz. Ahol a kötelen lemászva megtaláljuk a trónból hiányzó rubint. A beillesztés után ismét egy titkos átjáró nyílik, amely előtt álló kis sárkányt Scooby 3 darab snack-ért likvidál. Továbbhaladva rátalálhatunk az elveszett hercegnőre és természetesen a Fekete Lovag feltűnik a helyszínen, aki mellesleg igen pórul járt. Most már minden bizonyíték birtokában kijelölhetjük a tettest. Elárulom, a tettes ebben az esetben a pizza sütő férfi, aki a családi üzletet szerette volna sajátjává varázsolni eme elmés szellem história által.





▲ *Szépséges házigazdánk és a „terülj-terülj-asztalkám"*



Láthatóan ez a rész sem annyira bonyolult, de már a közepes fokozaton is többféle rejtélyt kell megoldanunk. Hangulatra már nem volt annyira élvezetes, mint a Ghost Town-é, de ez csak egy apróbb botlás eredménye lehet. Remélhetőleg egyre több Scooby rész jelenik meg ilyen feldolgozásban.

KeFe™



▲ *Hogyasszongya: „Lökd ide a sört!"*

Mattel Interactive / TerraGlyph Interactive
P233 (P233), **32 MB RAM** (16 MB RAM)
www.mattelinteractive.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - kiváló animáció
- fülbemászó dallamok

✗ - kissé unalmas történet
- kevés helyszín

89%



Karácsony DISNEY-éknél

...amikor én még kissrác voltam!

Jónéhány olvasónktól kaptunk levelet, emilt, amelyben azt kérik (jobb esetben csak kérik☺), hogy ne teszteljünk a fiatalabb korosztály számára készülő játékokat az 576 hasábjain. Ezzel tulajdonképpen magam is egyetértek, azzal a kitétellel, hogy tudni kell különbséget tenni a gyerekjátékok, és az elsősorban kicsik számára készülő, de az idősebbeknek éppoly élvezetes játékok között. Természetesen én sem szívesen foglalnám a helyet a vinyómon egy bugyuta, kihívásmentes játék számára.

Épp a napokban parázs vita zajlott le köztem és hőn imádott főszerkesztőm között, hogy hol is húzzuk hát meg ama bizonyos határt. Pontosan sajnos nem tudtuk definiálni, hogy milyen követelményeknek is kelljen megfelelnie egy programnak ahhoz, hogy ne minősüljön gyerekjátéknak, így hát kapásból kipróbáltunk hármat az alant található játékok közül.

Nos, a reakciónk még minket is meglepett; Húúú, ááááá... ezt nézd meg... hehehe... hahaha... bruhahaha...☺

Szóval egy biztos: ha egy játék rajzfilmszerű, vagy akár magán egy rajzfilmen alapuló (mint a Disney játékok majd mindegyike, ugyebár), még nem jelenti azt, hogy csak gyerekeknek való. Nekem speciel már a tököm tele van az utópisztikus, világvégés utáni agyrémekkel, amik még a „klón" kitüntető címet sem érdemlik meg, hiszen belőlük tizenkettő egy tucat (24 meg 2, és így tovább, úgyis annyi van belőlük)!

Szóval amíg egy játék többet is képes nyújtani, mint egy 6-9 éves gyerek lekötését, amíg apu meg anyu a mosógépen meg a konyhaasztalon... hm, izé... szóval addig az ilyenek programoknak mindig lesz helye az 576-ban.

Körítés, mellébeszélés, tehát a bevezető

Azt ugyebár tudjuk, hogy Walt Disney miben volt a legnagyobb császár. Igen, jól látjátok: a rajzfilmekben. De abban aztán nagyon ott van! Olyannyira, hogy mintegy bő fél évszázada senki sem tudja őt kiütni a nyeregből — még a Dreamworks sem, pedig hát az ő rajzfilmjeik is igen-igen jók. Szóval Walt bácsi zsenije vitathatatlan (attól függetlenül, hogy menet közben poszthumusz kiderült, hogy legnépszerűbb figurája, „mikimaúz" állítólag nyúlás... khm... hát ilyet kérem!).

Az, hogy az ő ígéretes örökségével mit tudtak kezdeni szellemi leszármazottjai, az megint egy más kérdés (a régi, ún. klasszikus „egész estét betöltő" rajzfilmek ugyebár leginkább naiv ártatlanságukkal, és lenyűgöző látványvilágukkal nyerték el a nézők szívét; ma inkább a humor, és az enyhe irónia a jellemző — természetesen a látványosság megmaradt). Mindenesetre a Birodalom él, s virul, sőt, hatalmasabb, mint valaha — a Disney név már egy külön iparággá nőtte ki magát: van Disney figurás ruhácska, pohárka, törülközőcske, fogkefécske, s talán még vécépapírocska is, hiszen, mint azt már jól tudjuk, a piárosoknak, meg a médiaguruknak semmi sem szent (itt az élő példa: mi☺). És jönnek a rajzfilmek is szépen sorban, menetrendszerűen, és szerencsére még mindig nagyon jók.

És persze jönnek a játékok is sorban: hol jobbak, hol kevésbé azok. Persze az aranyos kis hősöcskék természete alapvetően korlátok közé szorítja a fejlesztőket — hiszen nehéz lenne őket elképzelni pl. egy belső nézetes akció játékban (csak meg ne lepődjetek!) —, így hát marad a kézenfekvő lehetőség: a jó öreg ugrálós, ügyeskedős mászka. Ez a műfaj sajnálatos és kevéssé érthető módon tulajdonképpen szinte teljesen kihalt a PC-ről, ami már csak azért is furcsa, mert pont ezek azok a játékok, amikkel igazán lazítani, kikapcsolódni lehetne (most képzeljétek el magatokat pl. egy jó kis Counter-Strike csata kellős közepén: adrenalin az egekben, tenyér lucsog az izzadtságtól, a szem vörös erecskéi szinte szétpattannak a feszültségtől — de jó is az☺).



Talán pont ez az oka annak, hogy a különböző konzolokon eme nemes és dicső műfaj még mindig szakít. És néha egy-két csapat PC-re is kijön valami ilyen gaméval — akkor is csak jól leszólják őket, hogy ez már nem menő. Nem is lehet csodálkozni azon, hogy többnyire elég silány a látványviláguk — hiszen kinek lenne ilyen lincselgetős fogadtatás után a kész konzolos verzió PC-re alakításába túl sok munkát beleölni...



▲ Repülj, Tigris, repülj!!!

Pedig ezek a játékok JÓK! És élvezetesek: egy csomót lehet röhögni, meg minden, és ugyanolyan kitűnő játékélményt nyújtanak, mint bármely más, a világ gémerei közt többre értékelt program — képesek lekötni az embert, odaszegezni a képernyő elé; kihívást nyújtani.

Kedves Olvasó!

Ha már idáig eljutottál valahogy, most már ne hagyd abba az olvasást! Öt olyan Disney játékot fogok bemutatni Neked, amik a karácsonyi játékdömping környékén jelentek meg, és amelyek elnyerték legmesszemenőbb tetszésemet. Nem azért, mert „ooolyan aranyosak!", hanem mert jó Játékok, így, nagybetűvel...

Szóval csapjunk is bele a közepibe, vagyis — ahogy Tigris koma mondaná —: Ho-ho-ho-hóóóóóó!



I'm Tigger: that's T-I-double-guh-Er!

Az öt játék közül a Tigger's Honey Hunt című műremek lett személyes kedvencem, így sokat gondolkoztam, legelőre, vagy éppenséggel utolsóként tegyem be. Hogy végül is miért került előre, annak igen egyszerű az oka: mivel ez a legjobb mind közül, talán segítségemre lesz megadni az ismertető(k) alaphangulatát.

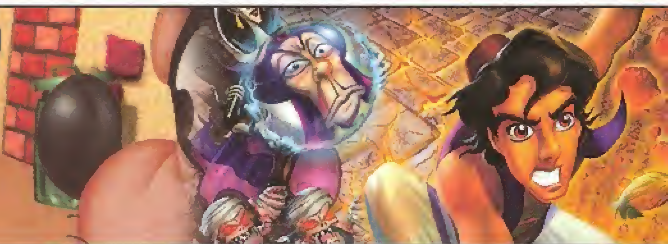
Nem is annyira régen (oké, oké, nem is mostanában) nyomult a mozik műsorán a legújabb micimackós rajzfilm — a játék tulajdonképpen ennek a sztoriját követi, azaz:

Micimackó nagy partit készül csapni, és persze meghívja a haverokat is, mert hát milyen is egy buli haverok nélkül. Csakhogy gondok akadnak ellátmány terén, mivel öreg csacsi medvénk mézállománya igencsak megcsappanó félben leledzik...

Hopsza, megkér hát minket — azaz Tigrist — hogy ha már úgyis csak ugrálunk itt össze-vissza, segítsünk neki begyűjteni pár fellelhető mézes csuprot. Jó tigrishez méltóan természetesen rögvest segítségére sietünk, hisz ha nagy a szükség, közel a segítség, meg különben is, a tigrisek ehhez értenek a legjobban.

A feladat nem túl összetett: elindulunk a pálya egyik végéből, a cél a pálya







másik vége, közte van egy csomó csupor, ezeket érdemes összeszedni, már ha vagyunk olyan megátalkodottak, hogy nyerni szándékozunk.

Persze vannak mindenféle terepakadályok, billenős sziklák, szakadékok, tavak, folyók, tövises bokrok, még orkán-leheletű elefántok is, és persze egy csomó olyan tereptárgy is, melyek minket segítenek, úgymint forgószél, rugós pókháló, jó fej teknőcök, akik segítenek áthidalni a gázosabb távolságokat, de nem akarom lelőni az összes poént, mert az aztán van bőven. És persze ellenfelek is vannak rogyásig, de mivel az attack-billentyűt elfelejtették a helyére rakni, ezért ezeket is csak ügyességünkkel és gyorsaságunkkal győzhetjük le.



Ilyen pl. a Nagyon Gonosz Korhadt Rémfa (ami, ha nem vigyázunk, jól odacsap), vagy a fel-alá röpködő denevérek és madarak (csak sprint, a megfelelő pillanatban meg leguggolni), az elmaradhatatlan méhek (futás, de gyorsan), na és persze vannak cuclik és vuclik is☺.

Menet közben kapunk néhány alküldetést is, mint például Zsebibaba sálának megkeresése, avagy Malacka seprűjének felkutatása, és hasonló embert (akarom mondani, tigrist) próbáló feladatok.

Tigrisünknek vannak olyan rejtett telekinetikus képességei is, amik bár a világ kutató szeme elől eddig leplezve voltak, de az ügyes játékos előtt maradéktalanul feltárulnak.

Ilyen a lebegés, amikor is tigrisünk szó szerint LEVITÁL, azaz a levegőben karjaival hadonászva tulajdonképpen repül, igaz nem túl sokáig... ne tessék röhögni, a tigrisek tényleg nem igazán tudnak röpdösni, de letagadhatatlan, hogy a lebegéshez ők értenek a legjobban☺.

A túl széles szakadékok áthidalása egy csapásra megoldható ezzel a parafenomén technológiával, alkalmazzuk hát előszeretettel!

A másik titkolt tulajdonságunk a „nagyon nagyot ugrás" képessége, ami nemcsak hogy baromi látványos, de magaslatok megközelítéséhez is kiváló. Hősünk ilyenkor először farkán pattogva melegít egy rövidkét, aztán kilő, mint a Pacher-rakéta, még csillámló kondenzcsíkot is húz maga után...

Naná, hogy ezekről a képességekről még mi sem tudunk, így eme tudás megszerzéséért meg kell küzdenünk barátainkkal. Persze senki se gondoljon holmi vérre menő küzdelemre, ez inkább afféle játékos vetélkedő. Először is Nyuszival kell grimaszolósdit játszani, azaz utánozni az ő grimaszait, aztán Micimackóval játszhatunk a „ki tudja messzebbre vetni a dákóját" fantázianevű vetélkedőben, végül Bagollyal nyomhatunk egy kis kő-papír-ollót. Tulajdonképpen az egész játék során egyedül itt vehetjük észre, hogy a játékot már hat éves kortól ajánlják, ezek a vetélkedések ugyanis ledegradálóan egyszerűek és könnyűek.

A főmenüben találhatunk még egy fotóalbumot is, ahol a játék közben Zsebibaba képeknek álcázott cuccok összeszedével szaporíthatunk, valamint a vetélkedőket is külön — itt akár egymás ellen is játszhatjuk őket.



▲ *Íme Kuzco császár és a behajtásra váró adó*

Pár szót ejtenék a játék külsőségeiről is. Sajnálatos módon, a videók szörnyen gyatra minőségűek lettek (egy az egyben a rajzfilmből vannak kivágva), de legalább jó sok van belőlük☺. Ezzel szemben az átvezető animációk, és főként maga a játék valami hihetetlenül jól néz ki, én nem is értem, hogy tudták ezt megcsinálni 640x480-ban (ugyanis ez a csutka felbontás). A figurák teljesen felismerhetőek, sőt, messzebb megyek: szépek; a terep kidolgozása, a tárgyak, a speciális effektek mindmind marha jól néznek ki. Tigris mozgása eszméletlen, remélem a képekkel nagyjából tudom mindezt érzékeltetni.

A hanghatások is nagyon jók (a szereplők hangjait ugyebár nem kell ecsetelni), de egy-kettő idegesítő azért akadt köztük...

Mindössze egy komolyabb gondom akadt a játékkal, mégpedig az, hogy nagyon rövid: mindössze hat pálya van — mondjuk, ha végigcsináltuk, legalább megpróbálhatjuk újra, ezúttal időre, ha valakinek erre szottyanna kedve.

Nekem azért kedvem lett volna egy kicsit többet ugrándozni, hisz — mint tudjuk — a tigrisek ehhez értenek a legjobban...

A világ legnépszerűbb kacsája

Disney legkoraibb — és legnépszerűbb — hőseinek egyike Donald, a házsártos kacsa, aki valószínűleg szívesen lógott a logopédussal való randevúkról. A Donald Duck: Quack Attack című játékban az ő bőrébe bújva keveredhetünk egy jó kis kalamajkába. Donald szívének megdobogtatója, Daisy — a világ legszexibb kacsahölgye — ezúttal éppen riporterként igyekszik próbára tenni képességeit — ám mint minden belevaló riporter, ő is a tűzközelből szeret tudósítani. Jelen történetünk konfliktusa éppen ebből a tarthatatlan helyzetből ered: a gonosz varázsló, Merlock elrabolja őt. Mivel eme szívszorító jelenet éppen élő adásban zajlik, Donald online értesül róla, és rögtön úgy érzi, ő vala kiválasztva ama nemes feladatra, miszerint Daisy-t ki kell szabadítani a gonosz karmaiból. Ám nem csak ő lesz tanúja a tragédiának: Donald unokatesója, Gladstone szintén magáénak tekinti a küldetést — azzal a nem titkolt szándékkal együtt, hogy Daisy szívét is elnyerje.

Ebből az alapszituból indulunk a játékban; négy különböző helyszínen keresztül (Sziklás Hegység, Duckburg, Mágika kísérteties kastélya, valamint Merlock ősi temploma), helyszínenként négy pálya +1 főellenség legyőzésével kell eljutnunk Daisy-ig.

Úgy gondolom, nem érdemes titkot csinálni belőle, hogy ez az eddigi legszebb Disney játék, amit valaha láttam. A karakterek, legfőképpen Donald kidolgozása egyszerűen gyönyörű, full 3D-s, és teljesen olyan, mint ahogy a rajzfilmekben láthattuk. Lenyűgöző!

A játék menete nagyon egyszerű, balról jobbra haladva tekerünk a pályán, illetve hátulról előre, pályája válogatja. A cél a terepen található tárgyak (többnyire csillagok) összegyűjtése, valamint a főellenséghez való jutáshoz szükséges pizzaszelethez hasonlító stuff felszedése — ebből mindenhol össz-vissz egy db van, és minden pályán össze kell szedni, különben nem mehetünk a főnökhöz. A sárga csillagokból van a legtöbb, ezekből száz darab egyenlő egy plusz élettel, a nagy rózsaszínek, és a kékek több sárgával érnek fel. A Donaldfej-érmék +1 életet adnak, a lebegő könyvek pedig arra valók, hogyha megütjük őket, akkor van pár másodpercünk, ami alatt felvehetjük a kis plüssmacikat is. A különböző ellenfeleket kiüthetjük, vagy az ebben a műfajban bevált módszer szerint a fejükre ugorva végezhetünk velük — de ami nekem igazán tetszett, az az volt, amikor egy ellenség érintésétől „begerjedve"



Donald feltűrte az ingujját — ilyenkor azt senki nem állhat az útjába☺ !

A kis fagyiskelyheket felszedve felturbózódunk, azaz egy darabig marha gyorsan szaladunk, valamint a mozgó





ellenfeleket is gond nélkül elsodorjuk.

Csupán egy problémám akadt a Quack Attackkal: hihetetlenül rövid, és alapból nagyon könnyű — ez alól talán csak a főellenségek jelentenek kivételt, de igazán komoly kihívást ők sem jelentenek.

Ez a rövid idő azonban tényleg tartalmas szórakozást nyújt, pörgős játékmenettel — és aki szereti ezt a műfajt, és persze Donaldot, annak már csak a látvány miatt is kihagyhatatlan.

Rokonok és más állatfajták

Amikor először láttam az Aladdin című rajzfilmet, teljesen le voltam döbbenve a látványtól. Szerintem ez volt az első olyan rajzfilm, amely ütőképesen ötvözte a számítógépes és a szabad kézi rajzot, ráadásul a poénok is nagyon jók voltak benne, meg karakteres szereplők, stb. — szóval minden együtt volt a sikerhez. Aztán a Disney-délutános sorozat nekem annyira már nem jött be, és az azóta megjelent (persze már csak videó kiadású) epizódok sem tudták azt az élményt nyújtani. Valahogy ez jellemző az Aladdin játékokra is: a legelső számítógépes adaptáció még egész megnyerő volt — a legújabb Aladdin progi azonban sajnos már a legkevésbé sem az.

A Nasira's Revenge története szerint Jafar gonosz nővére, Nasira elrabolja a szultánt, és lányát, Jázmint, Aladdin kedvesét, hogy magához ragadja a hatalmat Agrabában. Az általunk irányított Aladdinra hárul a feladat, hogy meggátoljuk őt gonosz tervében, és kiszabadítsuk szeretteinket a démoni nőszemély karjaiból.

Sajnos az itt felvonultatott játékok közül a Nasira's Revenge sikerült a leggyengébbre: a grafika még a legmagasabb beállításokkal is nagyon béna (de legalább támogatja a D3D gyorsítást — bár ez a látványon mit sem segít), az irányítás használhatatlan, és még a hanghatások is nagyon gyengére sikerültek...

Igaz, hogy a játékban bizonyos helyeken akár Abut vagy Jázmint is irányíthatjuk, de még ez sem segíthet a lehetetlen kamerakezelésen — kb. 20 másodpercet kell várnunk, mire a kamera hősünk után fordul!

Amúgy a játék amolyan Disneybe oltott Tomb Raider, tehát külső nézetes akció, amit szükség esetén (pl. ha pontos célzásra van szükség) átválthatunk first person nézetbe — mindenféle szirt-szart össze kell szedni, meg néha egy-egy ellenfelet lekardozni. Nagyjából ennyiben ki is merül a kihívás — talán nem véletlen, hogy Disney-ék ezt a programot inkább a 6-10 év körüli korosztálynak szánják...

Ármány és cselszövés! Jöhet!

Nálunk még nem mutatták be, de az Óperenciás tenger túloldalán már december 8-a óta játsszák a mozik a legújabb egész estés Disney mesét, az Emperor's New Groove-ot. Igazi tanmese ez, a Herkules stílusában: sok poén, enyhén újhullámos karakterek, feltupírozott sztori.

Történt ugyanis egyszer, hogy egy inka uralkodó — név szerint Kuzco — fiatal koránál fogva nem igazán tudta, mitől is válik valaki jó császárrá, és népével egyre kevesebbet törődve csak a maga jólétét kezdte figyelni. Kihasználva ezt az áldatlan helyzetet, Yzna, a gonosz varázslónő, és alázatos szolgája, Kronk egy gyors huszárvágással lámává változtatták őt. Ily módon letaszítva a trónról Kuzco csak magára számíthatna, ha nem találna hűséges társra Pacha-ban, az egyszerű parasztlegényben, aki odaadó híveként segíti őt a hatalom és emberkülseje visszaszerzésében. A kaland végére Kuzco természetesen megtanulja tisztelni az egyszerű emberek életét, az igaz barátságot, blablabla...





Az azonos című játék során Kuzco lámává változása után kapcsolódunk be a történetbe, amikor is Pacha, és pár igen kifinomult humorérzékkel megáldott helyi lurkó segítségével elsajátíthatjuk a lámánk irányítását. Ebben a rajzfilmszerű, teljesen 3D-s játékban lámánkkal ugrálhatunk, rúghatunk, fejelhetünk, miközben mindenféle cuccokat össze kell szednünk a mintegy 30 pályán. Nagyjából ennyi a lényeg, és az, hogy a program valami hihetetlenül jó! A karakterek tökéletesen kidolgozottak, a kihívás folyamatosan válik egyre komolyabbá, és a játék sajátos humora Monkey Island-i magasságokba repíti az Emperor's New Groove-ot. Kuzco vérbeli egyéniség: mozgáskultúrája teljesen újszerű, csak úgy köpi magából a jobbnál jobb poénokat — ehhez járul még hozzá az a néhány hangulat-javító elem, mint pl. amikor hősünk különböző egyéb állatfajtává alakulva visz végig egy-egy pályát. Nem is beszélnék róla többet — próbáljátok ki, megéri: nem fogtok csalatkozni benne!

Hol hagytad a pöttyeid, pubi?!

Szintén mostanában fogják vetíteni a 101 Kiskutya folytatását, 102 Kiskutya néven (és most képzeljétek el, mennyi pénzt markolnak fel a különböző marketing-, és ötletemberek mindezért a leleményességért).

A történet szerint Szörnyella de Frász az előző story közvetlen folyományaként a Lipóthegy amerikai megfelelőjében leledzik, ahol éppen akut bundamániájából igyekszenek kigyógyítani őt. A látszólag sikeres terápia eredményeként Szörnyella hirtelen szabad lábon találja magát, a valaha volt legnagyobb állatvédő és bundaellenes zöld mozgalom vezetőjeként tetszelegve. Ám a kutyából nem lesz szalonna, mint tudjuk, és Miss de Frász sem bírja sokáig önnön gyógyult állapotát: elég egy enyhe löket, hogy ismét előbújjon belőle az ördög (itt érzem szükségét, hogy a bennfentes berkekben kevésbé járatos olvasókkal megosszak egy kis infót, miszerint Szörnyella de Frász = Cruella de Vil).

Ez a löket pedig nem más, mint egyszeri főszereplőnk, a foltmentes kis dalmata, Oddball — hogy miképp jöhetett létre a természet eme enyhén bizarr teremtménye, az talán örökre titok marad; talán Pervollal mosva...?

Persze előkerülnek a 101 Kiskutyából megismert gazfickók (Jasper és Horace), és a baráti szándékot sugalló szereplők is.

És természetesen itt van már a játék is — hogy végre rátérjek a lényegre.

A műfaj pont ugyanaz, mint az Emperor's New Groove-nál, azzal a különbséggel, hogy ezt a kis programot sokkal inkább a fiatalabb korosztálynak szánták, mint fent említett nemes társát.

Ettől függetlenül nagyon jól el lehet vele szórakozni, csak éppen nem jelent túl sok kihívást. A lényeg az, hogy minél több csontocskát szedjünk össze, meg hogy minél több tesónkat kiszabadítsuk, miközben Oddball-lal meg a haverjával, Dominoval szaladgálunk a pályákon. Az ellenfeleink mindenféle játékok, akiket szétfejelhetünk (numerikus 2) vagy leugathatunk (numerikus 1), illetve pár keményebb főellenség is akad, mint pl. Horace, akiket nem ilyen egyszerű elintézni (hiszen ők „A" főellenségek), de azért őket sem túl bonyolult csapdába csalni.

A 102 Dalmatians: Puppies to the Rescue látványvilága nagyon „aranyos", de valahogy nem az igazi — viszont az alap billentyűkiosztás nagyon jól kézre áll.

Ja, egyébként az akció billentyűket azért írtam oda, mert ha valaki hozzám hasonlóan nem az Options menü Controls pontjával szokta kezdeni a játékokkal való ismerkedést, akkor elszívhat vele egy darabig, mire rájön... van még egy, a numerikus 0, ezzel szaglászhatunk, meg ez az „interaktivitás" gomb is — beszélgetés, ajtónyitogatás, ilyesmi.

Szóval azért lássátok be, ha elnézitek itt ezeket a screenshotokat, meg elolvassátok ezt a pár rövidke ismertetőt, nem fordul ki mindjárt a beletek... esetleg még kedvetek is szottyan valamelyikőjükhöz... Ha így van, ne habozzatok, próbáljátok meg — higgyétek el, csak nyerhettek rajta: ha mást nem, legalább pár óra kellemes, önfeledt szórakozást.

VargaB.

COUNTER-STRIKE

Klánbemutató

Eszméletlen nyomás, levél és e-mail halom nehezedett ránk az utóbbi időben. Kértétek, sőt, követeltétek, hogy folytassuk Counter-Strike rovatunkat, ami most új fejezetéhez érkezett. Elhatároztuk, hogy megpróbáljuk bemutatni hazánk legismertebb CS klánjait! Ezt a sorozatot a patinás nevű ESS-el kezdjük. Ha tetszik a dolog, nincs akadálya a folytatásnak! Ha szeretnéd bemutatni a klánodat a nagyközönségnek, itt a nagy alkalom. Kérem a klánok képviselőit, hogy keressenek meg a martin@576.hu címen, hogy egyeztethessük a részleteket.

BEMUTATKOZIK AZ [ESS] KLÁN

A 2000-es év elején egy elit tagokból álló csoport (a „facility-massacre" néven elhíresült terrorista támadás elhárítói, akiket az eset után ismeretlen okokból elbocsátottak az Anti-terrorista kommandóból) tűnt fel a „militia" kék ege alatt: az ESS. A három mindenre elszánt férfi fedőneve Sapphire, Emerald, Diamond. Nem sokkal később egy akkor már híres tömeggyilkos csatlakozott hozzájuk, Devla.

Mindeközben az iraki hadszíntereken egy szélső-jobboldali csoport, a HUB szedte áldozatait. Erejük egyre nőtt, és ez az aggasztó nyomás arra késztette a még „magánszektorban" tevékenykedő harcosokat, hogy egyesítsék erőiket. Ez alól az ESS sem volt kivétel. Az első válogatás alkalmával egy kezdő, ámde gyors és tehetséges (gyk: alacsony ping) kapta meg az ESS előtagot: Ravine (pontos dátum: március 7.). Nem sokkal később, az AWF nevű, akkor mar híres elit alakulat egyik emberét sikerült beszervezni: Huntert. A későbbi toborzások már-már pánikszerűen zajlottak, közben gombamód szaporodtak az „ellenséges" csapatok is. A feljegyzések szerint a hallgatag Zaphod volt a következő, jelenleg is aktív ESS-tag.

Persze az élet nem habos torta. Jó pár harcostársunk „életét vesztette" időközben, vagy néha más fedőneveken tűnnek fel itt-ott. A toborzás végét az FCR klán és az ESS egybeolvasztása jelentette: közös célunk a HUB térdre kényszerítése volt. A szekció tagjai: NoMercy, MorD, Light, ApocalYpse. A nevünk azóta Extreme Security Sqadron.

Ezután becéloztuk Irakot és nagy erőkkel megindultunk leverni a HUB-ot. Az útba eső ellenséges csapatokat (NegA, UNQL) legyőzve egy olajfúró-tornyon értük be őket. Nagyobb ellenállásba ütköztünk, mint amire számítottunk! A több hadszínteres összeütközés súlyos veszteségeket okozott, a két csapat sehogy sem bírt egymással. A scud-rakéták csúcsai felett már derengett a hajnal, mikor mindkét csapat visszavonult azzal, hogy majd legközelebb.....ami azóta is várat magára.

A hidegháború alatt az ESS átalakult. NoMercy és csapata kivált a klánból, helyére Morte és kis szabadságharcos brigádja lépett: Pocok és Assault, meg az időzsaru Ace. Ekkor kezdődött meg egy híres tudós — név szerint Einstein — harci kiképzése is, így most már ő is az ESS-t erősíti.

A zord idők és a tétlenséggel töltött napok más klánokat is megviseltek. Régi ellenfelünk, a HUB lassan eltűnik, mint szürke szamár a ködben, a trónkövetelők pedig már az új generációból kerülnek ki. Egyre dühítőbb tiltott harcászati eszközök (gyk. „csítek") nehezítik életünket, melyek már sok nagy harcos kedvét szegték... de mi nem adjuk fel!



▲ Íme egy jó példa az ESS klán „legendás" összetartására



ESS NÉVJEGYKÁRTYÁK

Ravine: A neten 1999 szeptembere körül kezdtem el játszani. Kíváncsi voltam, hogy néz ki a TFC, milyen a hangulata. Amikor megláttam, nem csalódtam! Nem sokkal később csináltam egy TFC szervert, amin mar jó páran játszottak magyarok is. Akkoriban a CS korai bétái mentek, megnéztem, de se a gépem, se én nem bírtam igazán, túl nehéznek tűnt a TFC után. A legtöbb TFC-s ismerősöm CS-re tért át, így felraktam és egy idő után megtetszett. Tetszett a stílus, a kockázat, többféle cél, csapatmunka. Közben a klánok alakultak, én meg március elején beléptem az ESS-be. Akkoriban meg könnyű volt klánba belepni, ma mar kicsit nehezebb jó csapatot találni. Ugyanekkor indítottam újra a servert is, ami azóta is megy.

Szerintem, aki sokan játszik Interneten, mindenképp ki kell próbálnia, milyen egy igazi klánban lenni. Persze ehhez a tagok játékhoz kötődésének erősnek kell lennie, különben csak káosz az egész. De nincs izgalmasabb egy jól megszervezett gyilkolászásnál, mikor a „wilkóból" artikulátlan hangok üvöltenek a füledbe, miközben golyók csapódnak a falba melletted, mert az ellenség teljes csapata rád feni az AK-ját...hát ilyenkor kell parázni ☺



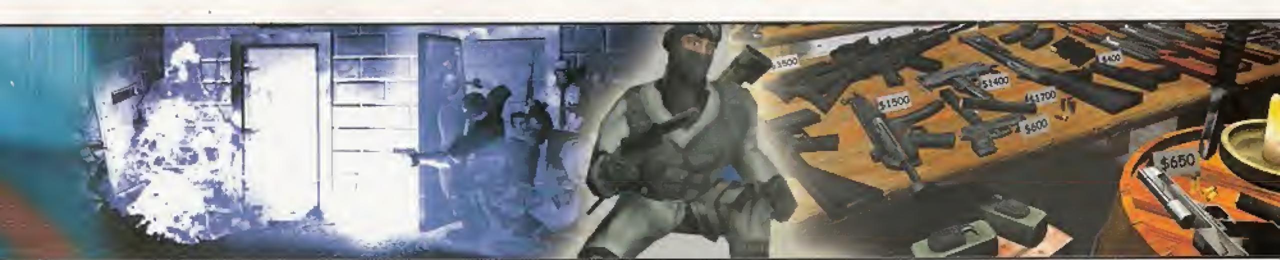
▲ ESS Vs. CS-SC klánháború eredménytábla

ASSault: Nagy Gábornak hívnak, lassan egy éve játszom és CSAK konterszträjkot, ezért sajnálom, hogy egyre több a „kezdő". Miért? Egészen érdekes a játékmenet, mikor az embert 3x méglövik a csapattársai, 2x legránátozzák és még le is ugatják...na mindegy...szóval ez a legjobb játék amit valaha írtak (szerintem). Először egy igen érdekes klánban játszottam, amit többek kérésére nem említenék meg ☺, aztán a BBB klánban, ami sajnos eltűnedezett és most az ESS-ben. Nagyon jók a tagok, jókat lehet röhögni a wilcon és nem utolsó sorban veretlenek vagyunk! ☺

Ace: 1998-ban próbáltam ki először magam az online játékok terén, akkor indult be a Quakeworld mizéria. Ez eltartott 1-2 évig, közben megnéztem a Quake 2-t, de mivel a gépem nem különösebben bírta, ezért haverokkal csak „fun" szinten nyomtam egy közeli klubban. Aztán hallottam a Counter-Strike-ról, még Lanon mutatták meg, de először nem érdekelt, legalábbis nem nagyon figyeltem oda. Majd láttam, hogy az Internetes szerverek szinte mindig dugig vannak, gondoltam ebben lehet valami, hogyha alig fér be az ember, hogy játszhasson. Megfogott az elejétől fogva, buta „quake-esként" futottam előre, de csak hullottam, mint akinek kötelező. Szal' hamar tudatosult bennem, hogy ez merőben más, ide más kell. Játszogattam vele, mert tetszett a stílus, új volt az egész. Aztán megkeresett az ESS egy idő után, hogy játszanék-e velük. Azóta az ő színeikben próbálom terjeszteni az igét. Kedvenc fegyverem/pályám természetesen nincs, majd talán egyszer kiismerem őket ☺

Devla: Egy éve egy Internet kávézóban próbáltam ki először a CS-t, és rögtön megszerettem. Kb. tavaly november körül kezdtem komolyan foglalkozni vele, nagyon megfogott, hónapokig elő se vettem más játékot. Addig nem nagyon vonzottak a multiplayeres FPS-ek, leginkább TFC-t nyomtam. Először magányos farkasként gyilkoltam, majd pár napra beálltam az akkor meg csak három-négy tagot számláló UNQL-ba. (Arra már nem emlékszem, miért leptem ki) Ezután következett Sapphi meghívása az ESS-be. Kedvenc fegyvereim a Colt M4A1 (hangtompító nélkül) és az AK-47. Kedvenc mapem: cs_sneak és as_tundra.

Einstein: A nevem Bozsó Albert, de még mielőtt egyesekben téves előítéletek alakulnának ki, leszögezem, hogy nem vagyok egoista és az „Einstein" csupán egy név, nem pedig jelző. Visszatérve a lényeghez, a CS-beli pályafutásom kb. 5 hónapja kezdődött. Ekkor léptem be a klánba, de akkor még nagyon kezdő voltam és a klán se számlált túl sok tagot. A klán alapítójának (Sapphire-nak) a közeli barátjaként ismertem meg a CS-t és azóta nem józanodtam ki belőle. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy én egyáltalán nem kedvelem az FPS-eket, inkább az RPG-ket, de elsősorban a stratégiát. Ezért is kellet egy FPS-nek nagyon jónak lennie ahhoz, hogy elnyerje a tetszésemet és ez a CS-nek sikerült. Azóta sokat





▲ *Van fejlővés a halál után!*

először még csak mint szabadúszó, de azért próbáltam egy klánba belépni (pl. UNQL). Egy pénteki napon ez be is kerültem az AWF-be. Szépen fejlődtem, majd egy focimeccs közben összeismerkedtem Sapphire-ral, aki átcsábított az ESS-be.

A régi szép időkben még főleg snipereket használtam, de FPS zuhanásom következtében kezdek áttérni a közelharcra.

és a játszhatóság. Kedvenc fegyverem a Colt, pályám a prodigy és az italy. Eleinte PC klubokban játszottam, amíg meg nem lett a net hozzáférésem. A megfelelő klán választása mindenki számára nagyon fontos szerintem, mert nem mindegy, hogy milyen csapatba kerül be az ember. Én először a szolnoki [LG] klánban játszottam, innen kerültem az ESS-be



▲ *Egy kevésbé sikeres ESS roham csúnya vége*

fejlődtem, de a sok kihagyásomat még be kell hoznom.

Emerald: Kiss Gergelynek hívnak. Múlt decemberben kezdtem CS-zni az Interneten keresztül. Előtte AHL-oztam, szimulátorokkal és természetesen real-time stratégiákkal nyomultam Lan-on. Mindig is kommandó mániás voltam, mert megragadott az a légkör, amit ez az igen veszélyes, de ugyanakkor kalandos „munka" teremteni tud. A neten való első barangolásaim után hallottam először a Half-Life CS mod-járól. Az első igen gyenge lépések után kezdtem belejönni. Aztán jött a sokk... Találkoztam az akkori aduászokkal, akik már természetesen klánokba szerveződtek. Mindenki felnézett rájuk (meg néha le) és mindenki hozzájuk akart hasonlítani. Náluk láttam először igazi taktikázást, ami a kommandósok egyik alapkövetelménye bevetéskor. Legelső pályám a de_dust volt és annak rendje és módja szerint a filmekből látott RAMBÓ módszerrel egy USP-vel rontottam a körülbelül ötszörös túlerőben lévő ellenekre (az eredményt kitalálhatjátok).

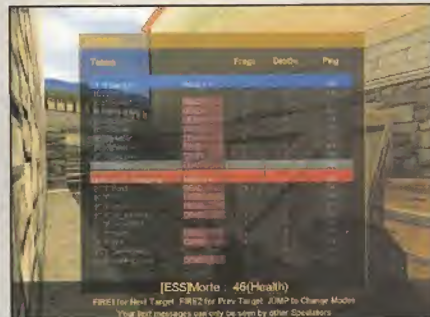
Eltelt egy év... Ma már Magyarország egyik legjobb klánjának ☺ oszlopos és alapító tagjaként munkálkodom. Kedvenc fegyverem az M4A1, de nagyon bírom az MP5-öt is. Kedvenc pályáim a de_nuke, cs_assault és a de_prodigy.

Hunter: Régebben mindenféle játékkal játszottam, de főleg a stratégiák kötöttek le hosszabb időre. Quake1-t még nyomtam Lanon, de Q2 elvette a kedvem az FPS-ektől. Counter-Strike-ot először a béta 4-gyel játszottam, mégpedig NetCafeban. Interneten kb. 2000 év eleje óta játszom,

Éppen ezért kedvenc fegyvereim: M4A1, AK-47, MP5 (de azért a Siget és az Augot se vetem meg ☺). Kedvenc pályám a cs_italy és a de_nuke (mivel szépek és kiegyenlítettek). Ja, és én vagyok az ESS Mailer-Daemonja ☺

Morte: Rimoczi Mihály az igazi nevem, játékbeli: Musiill. Morte. Az első FPS játék, amivel játszottam az a Quake volt, amit a mai napig versenyszerűen űzök (voltam 1-2 versenyen is).

A Q1-et egy kicsit félretéve elkezdtem Half-Life-ozni egy helybeli Lan helyen. 2 évig jártam le Lan-on nyomulni a HL-el, amikor felkerült valamelyik gépre a cs 2.0 és azóta elválaszthatatlanok vagyunk egymástól ☺. Neten kb. 1 éve játszom a CS-vel, először a saját klánom (NAPALM), majd az ESS színeiben. A Quake-es scene kihalóban van, nincsen utánpótlás, lassan eltűnik a

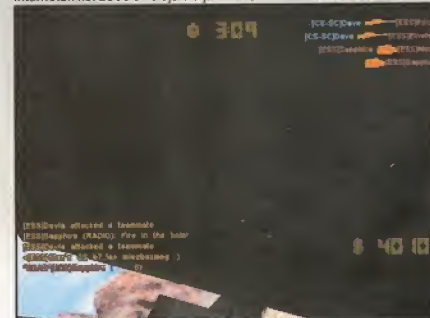


▲ *ESS Vs. C7P klánháború eredménytábla*

augusztus végén. A Counter-Strike mellett most Fifázok, NHL-ezek, néha Red Alert-ezek és lehet, hogy majd elkezdek Quake 3-azni.



▲ *„A cigánytábor az égbe megy..."*



▲ *A baj mindig csőstől jön, most éppen Sapphire-nak hívják*

gamerek világából. Így hát maradt a CS és a Quake 3 Arena, amit most kezdtem el a neten játszani.

PoCoK: Labancz Gábornak hívnak, fél éve kezdtem Counter-Strike-ozni. Előtte Quake-eztem és főleg Fifáztam. A CS-ben nagyon megtetszett a csapatjáték, a grafika

Sapphire: Kiss Mártonnak hívnak, múlt decemberben kezdtem Counter-Strike-ozni a neten. Előtte AHL-oztam és főleg Starcraftoztunk (Lanon). Mindig is vonzott a csapatjáték, így amikor megláttam az AHL-t, letöltöttem, mert nagyon tetszett a realitása. Ezután, kb. decemberben letöltöttem a CS-t mert azt mondták, hogy milyen k**** jó játék, így én is elkezdtem művelni az ipart. Miután sikerült a CS-t kipróbálni neten kialakult a függőség. Legelső pályám a de_prodigy volt, ahol is barátunk [HUB]KeFe sorozott le engem másik 4 ember mellett P90-nel ☺.

Kedvenc: fegyverem az AK47, AW/M és az M4A1, pályám a de_nuke, cs_tire és a de_scud. Eddig sikeresen szerepeltünk a klánwarokon, ugyanis a NegA, Unql, HUB, KIO, ISF, CS-SC, C7P klánok felett győzedelmet arattunk.

Zaphod: Q2-vel kezdtem a multiplayeres pályafutásomat. Nagyon megtetszett a dolog a singleplayer módhoz szokott szervezetemnek. Egy idő után meguntam, hogy folyton a Q2DM1 megy.

A Half-Life single-ben nagyon tetszett, így adta magát, hogy mit kell kipróbálnom multiban is. Az ESS-be egy jól sikerült hentelésem után kerültem be. Nem bántam meg! A CS-ben nincs kedvenc pályám. Éppen azt szeretem benne, hogy mindig változnak a pályák. Kedvenc fegyverem az AWP lenne, ha tudnék célozni ☹. Magamról csak annyit, hogy a Szent István Egyetemen (volt Kertészeti) dolgozom és koleszból űzöm az ipart ☺.

THE HUNGARIAN COUNTER-STRIKE LEAGUE

Mire ezt olvasni fogjátok, már valószínűleg készen leszünk (mi, magyar CS-sek) a magyar Counter-Strike-os klánok ligájával. A liga lényege a CS társadalom összefogása, és a klánwarok rendszeres és összefogottabb lebonyolítása. A verseny egy már másoknál jól bevált pontrendszerrel fog működni, habár amikor ezt a ligát megalkottuk, nem a legjobb magyar klán kimutatása volt az elsődleges célpont, hanem a szervezettség! A ligába elvileg minden klán benevezhet, amely rendelkezik min. 6 fővel, és akinek a jelentkezését a VB (értsd: Versenybíróság) jóváhagyja.

Ha bővebb információt akartok erről a ligáról, akkor olvassátok az index fórumon az erre a célra nyitott topicot, vagy nézzétek meg a www.counter-strike.hu-t. Végül pedig óriási köszönet Rebirth-nek (programozás) és Tybalt-nak (design)!

HUNCSHQ

A HunCsHq Egy Internetoldal apropójából jött létre. A klánba csak azok lehetnek bent, akik az oldal készítésében is részt vesznek. Nálunk nincsenek kívülállók, akiket alig ismerünk és csak fent vannak a levelező listán! Nálunk mindenki „hiper-haver", hetente látjuk egymást, eljárunk bulizni, stb. ☺

Készítette az ESS klán, [ESS]Hunter és [MCM]Martin ötlete alapján.
Az ESS klánt az ess.counter-strike.hu címen lehet elérni!



Escape from Monkey Island

I'm Guybrush Threepwood, a Mighty Pirate. No, de akkor meg mi a fészkes-fenét keresek megkötözve a saját hajómon? Ööö, ezt most inkább hagyjuk, ha lehetne... Szóval szép dolog a házasság, meg szép dolog a nászút, de ha az ember, hajózásra adja a fejét - a kalózokkal legsűrűbben lakott területen -, akkor bizony számolnia kell azzal a nem éppen vidám ténnyel, hogy megtámadnak. Nos, most is ez az eset áll fenn, hisz 3 hónap aktív mézeshetezés után, azon kapjuk magunkat, hogy emlékeinkből feleszmélvén drága Elaine-ünk parancsol ránk, hogy mint — ha csak névlegesen is — férfi, tegyünk már valamit. Hát jó. Megnézzük, mit tehetünk. Vizsgálódjunk körbe a látótávolságunkban. Hamar rádöbbenhetsz, hogy egyetlen értelmes mozdulatod a parazsas kosár felrúgása lesz, tőled balra. Ezek után lábbal dekázva egy kis ideig Guybrush képes lesz a forró parázsdarabbal lavírozni, amit akár az ellenséges kalózhoz is hozzávághatnánk, de csak egy késsel leszünk gazdagabbak a jobb fülünk mellett. Így talán gondolkozzunk el azon, hogy mi másra használhatnánk egy ilyen gőzölgő kődarabot. Nos, jobbra van egy betöltött ágyú, úgyhogy már csak mi, vagyis a tüzünk hiányzik ahhoz, hogy egy csapásra elsüllyesszük az ellenséges hajót. Mivel otthonát vesztette a ránk támadó banda, így mi leszünk az ünnepelt hős, aki még hátrakötött kézzel is képes volt felszabadítani hajóját.

ACT I — THINGS TO DO ON MELÉE ISLAND™ WHEN YOU'RE DEAD

Nos, hajóhid kicsap, Elaine hangulata meg lecsap, mert egy csöpp lélek, de még annyi sem üdvözli őt a kikötőben. Ez azért is fura, mert ő lenne itt a helyiség ura, vagy mi. Szóval, mint Méleé Island™ kormányzója, szerinte azért kicsit több dukált volna neki. Hát már éppen azon kellett gondolkodóba esnie szegény Guybrush-nak, hogy egy újabb 3 hónapos kiruccanást kell terveznie, de Timmy a majom máris égető problémára hívja fel a figyelmünket. Először csak értetlenül áll két hősünk a folyamatos makogások előtt, de miután hamar kilőtték az afféle elvetemült ötleteket, hogy ingyen grogot osztogatnának a Scumm Bar-ban, leesik a kő a házuk előtt: valaki katapulttal szórakozik a kormányzói villa előtt! Nyomás tehát oda, kideríteni, mi a répa van. Egy Freddie Krueger-re pulóverileg igen hasonlító ipse nyomul egy kőhajító gépezettel. Azon kérdésünkre, hogy mit is csinál ő tulajdonképpen, igen világos választ ad: leamortizálni készül a halott kormányzó villáját. Meghökkenni sincs időnk, Elaine máris vágja a választ, hogy halottnak néz ő ki? De a fazonnak érvényes szerződése van a munka elvégzésére, és őt aztán hidegen hagyja, hogy ki mit magyaráz itt. Drága oldalbordánk ki is adja az ukászt, mégpedig két pontba szedve: amíg ő elmegy feltámadni a polgármesteri hivatalba, állítsuk meg ezt az őrültet, és utána menjünk Lucre Island™-re, és beszéljünk a család ügyvédeivel. Ellenkezésnek helye nincs, így nézzük meg mit tehetünk.

Elegyedjünk beszédbe a kőhajító kezelőjével. Mint kiderül csak 1 módon állíthatjuk meg mostani tevékenységében, ha ügyvédek által felmondatjuk mostani szerződését, de némi ropogtatnivaló fejében hajlandó egy kis szünetet tartani. De, miért tart ennyi ideig pár kő rázúdítása a házunkra? Hát, tulajdonképpen fakezű barátunknak csak a ház mellett álló kaktusz koordinátáit adták meg, s onnan szándékozik kikalkulálni a ház értékeit. Így időnk, mint a tenger... Hagyjuk is magára emberünket, majd miután kiszórakoztuk magunkat az igen érdekes formákra vágott bozóton, és a szakadékon, a képernyő szélén, térjünk vissza a városba.

Nos, egyedüli információhordozóként lépjünk a jobb oldalon álldogáló „égő" házba. Bár első blikkre talán egy csomó hasznos voodoo tárgyat vehetne fel a jobb létre szenderült kalandjátékos, azonban a LucasArts valahogy nem szerette volna, hogy mi itt most kifosszuk eme szerény hajlékot, így nézzünk el a középen árválkodó kéz felé. Van itt minden kérem szépen, mint a vásárban: kisujj, nagyujj, vagy a legkommunikatívabb a középsőujj, de nekünk most egyelőre szimplán az ujjujj-ra lesz szükségünk. Ezt megnyomván a tükörből máris kipattan egy régi ismerősünk, a Voodoo Lady. Ő volt az, aki az eddigi részek során azzal borzolta az idegeinket, hogy rendre tudta mi lesz a játék további kimenetele és nem átallott rébuszokban némi segítséget elhinteni a kicsit elakadozó kalandoroknak. Nos, most, hogy tisztáztuk, hogy lesz ötödik rész is, álljunk neki kifaggatni. Kicsit lekezelő módon megkapjuk a kérdéseinkre a választ, miszerint hogy állíthatjuk meg az őrült kőhajigálót, és hogyan juthatunk el Lucre Island™-re, így nem csoda, ha Guybrush a mellett dönt, hogy saját maga fogja majd megtalálni a módját ezen ügyek elintézésének. Nos, további infók is napvilágra kerülnek, azon ügyben, hogy mi történt ezzel a szigettel? Mert, hogy úgy kong. És ez nagyon nem king, hiszen minden házon errefelé jövet ott fittyegett a Sold tábla. Őkormossága szerint egy titokzatos figura vásárolgatja fel a telkeket errefelé, akiről csak annyit tud, hogy Sydney-ből való. Lényegi információval már nem szolgálhat nekünk, így csak elmés csevegésbe kezdhetünk vele, holmi tulajdonságfejlesztő szerekről, meg arról, hogy már megint nem derült ki, hogy is hívják őt valójában. De, sok még a dolgunk, úgyhogy ezen ráérünk később is elmélkedni. Kint a téren forduljunk jobbra, és szólítsuk meg a két, ott álldogáló ismerősnek tűnő személyt. Kik lehetnek ők, honnan olyan ismerősek — morfondírozik Guybrush? Se nem artisták, se nem rég látott ismerősök a nyaralásból, se nem egy metál banda tagjai... hanem: Carla és Otis, régi cimboráink egy előző kirándulásunkból a Monkey Island™-en. Egy „picit" most neheztelnek ránk, amióta ottfelejtődtek azon a bizonyos szigeten, és csak nagy nehézségek árán sikerült megszökniük a majmok bolygójáról. Hogy úgy mondjam, egy életreszóló leckét kaptak abból, hogy Guybrush Threepwood neve garancia a kalamajkára. Így nem csoda, ha hallani nem akarnak arról, hogy újra felügyeletünk alá vonjuk őket. Egyedül Carla hajlik egy kis egyességre, feltéve, ha sikerül találnunk neki egy megbecsült állást a kormányzói hivatalban. Minthogy Elaine a kedvesünk — és bár egyelőre még halottként kell őt definiálnunk sajnos — azért talán ezt a kérést nem lesz olyan nehéz teljesítenünk. Szóval fél siker, mert ígéretünk már van egy fél legénységre. Nem is rossz, cirka 10 perc játék után... Most akkor talán nem csak udvariasságból kikérdezhetjük őket, hogy mi a dörgés mostanában. Carla szomorúan újságolja, hogy az Ausztrál fazon, aki szépen vásárolgatja felfelé a telkeket, egy hirtelen mozdulattal berontott a házába, és máris legyőzte őt Insult Swordfighting-ban, vagyis a nagy sértegetések kardjátékában. Vagy nagy kardjátékok sértegetésében? Mindegy, legyőzték, és mivel a háza volt a tét, így most az utcán tengeti életét. Otis sem nagyon találja a helyét az életben, bár elmondása szerint az emberek tök jókat szoktak szórakozni a 2 tagú szerencsétlen legénység és az idióta kapitányuk sztorin... Hát ez nem lehetett nem célzásnak venni... Minthogy anno még volt egy tag, Meathook, evidens a kérdés, hogy hol van ő? Hát kampókéz barátunk visszatért az ő jó öreg hobbijához, ami nem az alkohol tartalmú folyadékok egymás utáni eltüntetéséből áll, hanem a festegetésből. Ez mellékesen csak azért több, mint fura, mert ugye neki nincs is keze... De, ne rágódjunk ilyen apróságokon, van itt még dolgunk rendesen.

Haladjunk tovább, és látogassunk el minden, magát kalóznak mondó egyén törzshelyére, a Scumm Bar :)-ba. Nos, mintha enyhe pangás lenne tapasztalható a helyiségben, amire mondjuk esetleges magyarázattal szolgálhat az egyik tartógerendába állított kard... Beszélgessünk el a két darts dobáló egyénnel, akik picikét bele vannak mélyedve a játékukba, így mint hajdani legénység szóba sem jöhetnek. Azt azért nem árt megjegyeznünk, hogy elég jól dobnak célba... Lépjünk oda a pultos elé. Érdeklődvén a nagy kriptákéhoz hasonló hangulatról, egyszerű és velős választ kapunk: az Ausztrál felvásárlási lázának köszönhetően eladott, vagy elnyert házaik után az embereknek már nem maradt kötöttségük Mélée Island™-on és elhajóztak. Így a törzsvendégek száma is igen erősen megcsappant. Nos, ennek örömére talán akkor kérdezzük meg, hogy mi lenne, ha beállna a csapatunkba? Egy kevés ideig reménysugárként lebeghet előttünk a válaszként odavágott szívesen, de miután ezt a főnökével is megkonzultálta, továbbra is csak maradtunk egyedül. Panaszoljuk el, hogy éppen mi nyomja lelkünket, mire érdemi válasz érkezik: hajót a kikötőben fogunk találni. Süti és grog szerzési kísérleteink, azonban járnak valami nagy sikerrel, hisz míg utóbbihoz legalább valami személyi (i)gazolvány szükségeltetne, az előbbit meg csak egy tálkába tudják nekünk prezentálni — azt viszont magához szólította egy jobb sorsra szenderült egyén a bár hátsó sarkában. Okszi, lépjünk tehát oda hozzá. Túl informatív és magasröptű dialógusokra nem kell számítanunk, hisz barátunk szájából a terjengő alkohol szagon kívül nem sok lényegi infó kerül ki, így miután a perecestálját sem tudtuk elkobozni, lépjünk tovább. És nem messzebb, mint a másik oldalon üldögélő fazonhoz. Ignatius Cheese-be, a híres-neves Cheese família legifjabb leszármazottjába botlunk, aki mint



kiderül remek Insult harcos, hisz egy röpke 12 órás horgászattal egybekötött sértegetésben nyerte el a bárt Ron-tól, az előző tulajtól. És most is azért ül itt teljes harci készültségben, mert az a fránya Ausztrál őt is megpróbálta bekebelezni, illetve magáévá tenni (most természetesen magáról a bárról volt szó...). Szóval már-már félve tette fel a szokásos kérdést Guybrush, hogy legénység, meg hajóút, meg szükség, meg örülne, meg... És igen. Egy feltétellel elvállalná a navigátori posztot, ami az lenne, ha legyőznénk őt Insult Arm Fighting-ban. Ez egy oda-visszavágós, szkanderes szócsatát jelent. Hát igazán nagy segítséget nem tudok nyújtani hozzá, hogy mit kéne lépésről-lépésre tenni — annyi a lényeg, hogy sértéseinkre ne tudjon rímet tartalmazó választ találni. Mindösszе 3 végzetes bántó körmondat után máris a csapatunkban üdvözölhetjük őt. Yipee! Nos, akkor már csak azt kéne megbosszulnunk, hogy a részeg csávó a sarokban oly rútul bánt velünk több, mint lekezelőbben, lépjünk oda a darts dobáló guy-okhoz, és szegezzünk nekik egy olyan keresztkérdést, hogy mik azok a lyukak ott a tábla körül... Erre ők becsületük megvédése gyanánt be is bizonyítják tüstént, hogy bármit képesek eltalálni. Még akár azt a ballont is, a fickó kezében... Nos tényleg. Menjünk oda hozzá, de itt már bocsánatkérésre se nagyon lesz szükség, hisz barátunknak annak rendje és módja szerint bealudt a szája. Hopsza, akkor emeljük csak el a pereces tálkáját... Nos, mivel más dolgunk már csak egyedül a méretes néni popójának nézegetése lenne a pultos felett, haladjunk tovább. Mondjuk kifelé az épületből.

Jobbra menjünk ki a képből, így a sziget térképén találjuk magunkat. Menjünk a kikötőbe, mivel ott még úgysem jártunk idén. A grog masinériával nem tudunk mit kezdeni a stírölésen kívül, úgyhogy inkább válasszuk a gumidarab felvevésének opcióját. Utána fogjuk faggatóra a figurát, vagyis szólítsuk meg nagyseg.. ööö, nagyságát. Mint az kiderül: ő lenne itt a Harbor Mistress, vagyis az a személy, aki itt a hajókat szolgáltatja a jónépnek. Mivelhogy esze ágában nincs neki eme tevékenységet ellátni, vagy legalábbis addig nem, amíg nem hoznak neki erre felszólító hivatalos papírost, kicsit pihentetnünk kell ezt a szálat. Még akkor is, ha kísérteties hasonlóságot vélünk felfedezni a Scumm Bar-ban látott pucér nős festmény és ő közötte. Szóval a zsarolás ötlete is elvetve, így más dolgunk nem akadván nézzünk vissza a kőhajigáló barátunkhoz.

Az úton remek ötlet születhetett minden kalandor fejében, mely talán eképpen képeződhetett le: van egy darab gumink. Van egy katapultunk, aminek egyetlen biztos irányzéka a kaktuszra van kalibrálva. Van egy emberünk, aki nem hajlandó elmozdulnia a gép mellől, csak némi süti ellenében. És nekünk az is van. Nos, tehát akkor dologra! Lépjünk oda a kaktuszhoz, és rakjuk rá a gumibelsőnket, majd adjuk oda Krueger cimboránknak a perecestál egyik jeles tartalmát. Ezzel elvonul egy rövid időre emészteni. Ez alatt kéne nekünk belebabrálni az ő masinériájába. Ami oly annyira sikerül, hogy a nagy zabálásból visszatérő barátunk rögtön fel is figyel a kóros elváltozásokra. Na, most aztán kénytelen lesz visszakalibrálni az egészet a kaktuszra... Hát igen, van ez így. A kaktuszra feszített gumiról rugóként pattan vissza a kődarab, ami végzetes amortizációba hajszolja a hajítógépet. Végszóra megérkezik Elaine is, akit továbbra is halottként tisztel a közvélemény, s ami talán még rosszabb az egész városháza is. Sőt, hogy még jobban tetőzzük itt a dolgokat, hamarosan új kormányzói választásokat fognak kiírni, melyen be is mutatkozik riválisunk, egy Charles L. Charles nevű pasas személyében. Mivelhogy nekünk — akarom mondani, Elainenek - már úgy is befellegzett, akár nyugodt szívvel rommá zúzhatnak mindent, ami csak nevünkhöz kötődik, a megmaradt tárgyakat meg szétoszthatják. Így a következő katapult gép érkezése sem tehető a messzi órákra. Ha ez így áll, akkor viszont cselekedni kell, de gyorsan!

Kövessük Elaine-t a házba, ahol rácsodálkozhatunk, hogy itt minden zárva?! Nézzünk jól szét, kapjunk frászt a porcelántól, és vegyük fel a két kormányzói munkáról szóló szerződést. Írassuk alá mindkettőt Elaine-nel — hátha jó lesz valamire felkiáltással. Ha beszélünk vele, még a kormányzói jelképet, egy fa szobrocskát is eltulajdoníthatunk tőle. Nos, itt bevégeztük a dolgunkat — térjünk vissza a városba.

Itt is Carla-hoz, akinek ígértünk egy zsíros kis állást... Nos, van itt a zsebünkben holmi irat, melynek a fejlécében álla, hogy zsíros, így aztat választva vala, lesz nekünk egy legénységünk vo alá. Bár jobb, ha befejezem ezen ténykedéseimet, mert félő, hogy továbblapozás esete fog vala fennforogni... A legénységünk

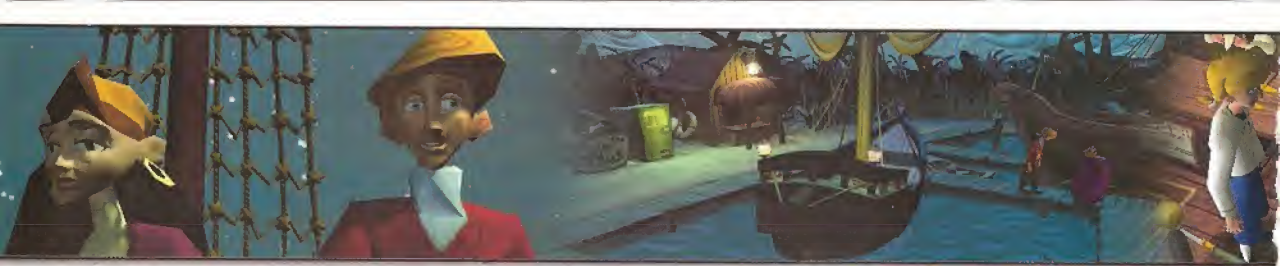
SÉRTÉSEK	VÁLASZOK
— *Today, by myself, twelve people I've beaten.*	— *From the size of your gut, I'd guess they were eaten.*
— *I've got muscles in places you've never even heard of.*	— *It's too bad none of them are in your arms.*
— *Give up now, or I'll crush you like a grape!*	— *I would if it would stop your WINE-ING.*
— *My ninety year old grandmother has bigger arms than you!*	— *Yeah, but we're both got better bladder control than you do.*
— *I'm going to put your arm in a sling!*	— *Why, ya studying to be nurse?*
— *My stupefying strength will shatter you ulna into a million pieces!*	— *I'm impressed you can count that high!*
— *Hey, look over there!*	— *Yes, yes, I knos: it's a three headed monkey.*
— *Your knuckles I'll grind to a splintery paste.*	— *I thought that the bean dip had a strange taste.*
— *Your arms are no bigger than fleas that I've met!*	— *So THAT'S why you're scratching I'd go see a vet.*
— *People consider my fists lethal weapons!*	— *Sadly, your breath should be equally reckoned.*
— *You're the ugliest creature I've ever seen in my life.*	— *I'm shocked that you're never goned at your wife.*
— *My forearms have been mistaken for tree trunks!*	— *An over-the-counter defoliant could help with that problem.*
— *I've out-wrestled Octopi with these arms!*	— *I'm sure that spineless creatures everywhere are humbled by your might.*
— *Do I see quivers of agony dance on your lip?*	— *It's laughter that's caused by your feathery grip.*

1, 1, 1:	*Máj*	*2, 2, 3:*	*Test*
1, 1, 2:	*Máj*	*2, 3, 1:*	*Test*
1, 1, 3:	*Máj*	*2, 3, 2:*	*Test*
1, 2, 1:	*Máj*	*2, 3, 3:*	*Gyomor*
1, 2, 2:	*Máj*	*3, 1, 1:*	*Gyomor*
1, 2, 3:	*Szív*	*3, 1, 2:*	*Gyomor*
1, 3, 2:	*Szív*	*3, 1, 3:*	*Gyomor*
1, 3, 3:	*Szív*	*3, 2, 1:*	*Láb*
2, 1, 1:	*Fej*	*3, 2, 2:*	*Láb*
2, 1, 2:	*Fej*	*3, 2, 3:*	*Láb*
2, 1, 3:	*Fej*	*3, 3, 1:*	*Láb*
2, 2, 1:	*Fej*	*3, 3, 2:*	*Fenék*
2, 2, 2:	*Bőr*	*3, 3, 3:*	*Fenék*

tehát ezen ünnepélyes megmozdulás után kipipálható a bevásárló listánkról, most már csak a szállítóeszközt kéne lefixálni valahogy.

Nézzünk el újra a kikötőbe, ahol a kormányzói ereklyét felmutatva kétség sem férhet hozzá, hogy jogos az igényünk egy hajó iránt. E felett a hajós néni is fejet kell, hogy hajtson, tehát fateknőnkhöz vezet minket, ahol meglepve tapasztalhatjuk, hogy ez bizony rózsaszínre sikeredett. A hajómesterné már azon feltételeket sorolja, aminek meg kell felelnünk, ha el akarjuk vinni a hajót, de szegény Guybrush-t úgy kell felmosni, hisz nem akar realizálódni benne: ez a hajó rózsaszín... Szerencsére legénységünk is éles szemekkel lett megáldva, így első megállapításuk - azon tényállás észrevétele mellett, hogy csapnivalók lennénk mint kapitány -, hogy a hajó biza' rózsaszín... Na, inkább menjünk innen...

A hajóút igen kellemesre sikeredése után, mely teljes egészében köszönhető Ignatius-nak - a hangulatfelelősnek és kormányosnak egyaránt — kicsit leamortizálva érkezik a hajónk Lucre Island™ kikötőjébe. Így a vétkes a hajót szervizeli, legénységünk két tagja



pedig a kikötő két szélén strázsál. Mivel Elaine drága a lelkünkre kötötte, hogy elsősorban és teljes egészében az ügyvédek miatt hajóztunk erre a szigetre nem ártana felkeresni a városka közepén álldogáló ügyvédi irodát, hisz máshová addig nem is juthatunk be. A nyájas ügyvédek először vastag kis bankszámlát remélnek mögöttünk egy zsíros kis gyanánt, azonban hamar le kell hűtenünk kedélyeiket, hogy csak egy egyszerű ingatlanvitáról van szó. Bár, hogy ismét magunkra irányítsuk figyelmüket, nem árt megjegyezni, hogy Mélée Island™ kormányzójának férje vagyunk... Meg is kapjuk a kedves nagypapi által írt levelet, melyet Elaine-nek kéne odaadnunk. Mivel ő most jelen pillanatban technikai okokból nem lehet jelen, talán nem fog megharagudni, ha picit beleolvasunk a levelébe... ...melyben üzenet lett intézve a kedves unokához az ügyben, hogy nagyapó meghalt, és a kedves leányzó megférjült. Ehhez 3 dolgot tudott hozzáfűzni a levél. Nászajándék természetesen dukál a fiatal aránák, így ezt a városi bank egyik széfjében kell keresnünk. Mindahogy a kormányzói villa tulajdoni lapját is, végül pedig egyfajta nemvárt bónuszként az Ultimate Insult egyik kulcsa is abban a bizonyos rekeszben lapul. Eléggé fel lettem csigázva, úgyhogy gyorsan ruccanjunk is át a szomszédos bank épületébe.

Itt kis közjáték részeseivé léphetünk elő, vagy hogyismondjam, léphetünk hátrá, mert csak csekkolói lehetünk egy beszélgetésnek, ahol holmi Ozzie Mandrill nevű Ausztrál fazont idegesít halálra a cérnavékony hangú előadó kisasszony. Miután az előbbi sétapálcáján kitöltve minden dühét, távozott, ez utóbbi csak heherészett tovább (szabadalmaztatás alatt álló szó, nyálas és életkorhoz egyáltalán nem köthető női jelenség, mely ok nélküli vihogásban nyilvánul meg). Lépjünk Brittany elé, majd jól szegezzünk neki minden kérdést, ami csak nálunk van. Miután se kölcsönt, se semmit nem tudunk igénybe venni a csak piacilag második banknak elnevezett épületből a szigeten, nemes egyszerűséggel jelentsük be, hogy H. T. Marley rekeszéért jöttünk. Miután igazoltuk magunkat az ügyvédektől kapott papírossal és a kormányzói bumszlival, bejuthatunk az értékmegőrző terembe. Hát talán még emberben nem csalódtam ekkorát, mint amikor Guybrush előhalászta a poros ládikából a gumicsirkét. Ez lenne a nászajándék. Ennyit megért az a rengeteg pénz, amibe a széfbérlet került? Nem volt kicsit gyogyós az öreg? De, ezen kérdéseinkre már nem tud felelni a banktisztviselő, hisz kint újabb ügyfél várta. Pontosabban egy régi új, hiszen megint csak Mr. Threepwood állt a pultnál, most azonban jóval konkrétabb elképzelései voltak: bankot akart rabolni. No, de hogy lehet az, hogy kint is Threepwood, meg bent is Threepwood? A rejtély hamar megoldódik, hisz alteregónk belátogat hozzánk, hogy elzsákmányolja előlünk nagyapó kincsesládikáját. Azon megjegyzésünkre, hogy ő nem lehet mi, lerántja magáról a maszkot, és kiderül, hogy igazunk van. Viszont ez nem tölthet el sok boldogsággal, hisz az ajtó ránk lett zárva, mi pedig ott árválkodunk a teremben. No, de kalandjátékost nem rémít el az efféle történések imígyen alakulása, hanem lázas kutatásba kezd, találás reményét feltételezvén. Merthogy mi van ebben a piciny teremben? Rögtön a földről vehetjük fel a rabló által elejtett P. P. szignójú zsebkendőt, alóla pedig a kis tengeri műtyűrt. Még kettő lesz belőle a szobában, egy a sarokban, egy pedig az asztalon. Kell még innen a kard, valamint a nyitott széfből a zenedoboz, valamint a mögötte huncutul megbújó grogos flaska (talán mégsem volt annyira ökör az öreg...). Mivel jószerivel mindent magunkhoz szólítottunk, amit csak tudtunk, megint csak kombinációs készségünket kell előhalásznunk a kijutás kiagyalását tekintően. Mivel nem végigjátszás lenne a végigjátszás, ha nem árulnám el, mit kell cselekedni, így lépj oda az ajtóhoz, és az Inventory-ból előhalászva döfd a kardot az egyik pántba. Nos, félig már kint vagy, viszont a kard elég rendesen megsínylette ezt az akciót... Szóval ott állsz törött karddal. Törött kard, nem vén kard — tartja a mondás -, így nincs más hátra, mint a most kialakított repedésbe mártani a harcifegyverre csak messziről emlékeztető tárgyat. Tágítási hadműveletünk ezzel kezdetét vette, de még mindig elég karcsú a hely, hogy itt kiférjünk. Nosza kapkodjuk elő a sárgán fénylő kegytárgyainkat és dugdossuk szépen a kard köré. Hát ezzel tulajdonképpen meg is lennénk, és most már csak egy dolog van hátra: fájó szívvel, de instant korrodálást előidézni a grog segítségével. A tágulásnak köszönhetően az ajtó kifeszül, mi pedig megfeszülhetünk, mert bankrablás vádjával a sitten találjuk magunkat. Hogy aztán mi tettük-e vagy sem? Ez csöppet sem érdekli, a picit sem nihilista detektív urat. Viszont, legalább a szigeten szabadon járkálhatunk fel, s alá, ami idő alatt talán megtisztíthatjuk, mocsoktól beszennyezett nevünket. Bár az unkonfortábilis voodoo lábbeli ebben nagyban akadályozni igyekszik, hisz eleve létezése nem egy örömteli tény Guybrush-unk számára, és még a sziget elhagyását is teljes mértékben lehetetlenné teszi.

Miután megkaptuk az irányítást, tisztázzuk gyorsan a felügyelővel, hogy mik is azok a feltételek, amik a nem bűnös státusz kiérdemléséhez szükségesek. Először is be kell bizonyítanunk, hogy tényleg az a disznóorrú Pegnose Pete rabolta ki a bankot, amire a felügyelő vajmi kevés esélyt ad, mondván ez nem az ő stílusa. Aztán elő kell kerülnie az elrabolt tárgyaknak is. Szal' ez a feladat pont olyan kalóznak lett teremtve, mint amilyenek mi lennénk. Vegyük fel a csirketápot a kinzó berendezés elől, majd ha kedvünk úgy szottyantja, akkor hátul beszédbe elegyedhetünk Otis-szal. Szegénynek túlburjánzó érzelmei vannak mindennemű v-vel kezdődő és irágra végződő szóval kapcsolatban, így ő most azért pihen Lucre Island™ börtönének szerető hűvösében, mert egy kert hátuljában rajtakapták, hogy virágot lopott. Persze azért mi lennénk a lelketlenek, ha nem segítenénk rajta. Jelen körülmények között ez azonban még lehetetlen, úgyhogy hagyjuk is el talán a hűvös falakat, és menjünk ki a fényre!

Hah, de jó is szabadnak lenni! Csicseregnek a madarak, süt a nap — mi kell még? Menjünk a szökőkút mögötti részre, ahol egészen pontosan a parfüméniás úrra(?) lesz szükségünk. Nos, ő Hugo a megtért kalóz, akiből csak sikerül kihoznia Guybrush-nak a benne szunnyadó érzéseket a grok, hajók, és szellők iránt. Bár nyomozati jelleggel is fel lett ruházva kérdezőbiztosunk, hisz azért mi mégiscsak a tettes után, egy orrnélküli ember után kutatunk. Nos olyat ő nem látott, mi viszont igen lelkesen befutottunk az erdőbe. Aha. Ezt azért nem árt tudni. Köszönjünk el tőle illemtudóan, miután megtudtuk, hogy a népek mostanában Eau de LeChuck-ot fújnak magukra és a bódéjáról, valamint az a melletti üres kölnisüveg halomból markoljunk ki egyet-egyet a flaskák közül. A zöld domboldal végében rejtezik a sétapálcák boltja — ez legyen a következő állomásunk.

Épphogy csak betesszük a lábunkat a boltba máris az Ausztrál fazon, Ozzie tipeg be, miközben rágja a kefét, hogy már megint eltört a botja (amit pont a mi társaságunkban vitt véghez, még a bankban). Amikor kimarkol egy újabbat a bottartó bödönből, némi forgács keletkezik a földön, amit miután távozott őlilasága, vegyünk is fel, majd lépjünk oda a pulthoz és beszélgessünk Freddie-vel. Ő itt a sétapálcák ura a szigeten, akit csak azért nem vásárolt még fel Ozzie, mert szüksége van a pálcákra, hisz hetente eltör négyetötöt. Valamint érdekes foszlányokat deríthetünk ki Pegnose Pete múltjával kapcsolatban. Hogy miért nincs neki orra valójában? Hát a legenda szerint egy kacsa harapta le valamikor. Ez pedig azért több mint érdekes, mert mint köztudomású: egy kacsa nem rendelkezik valami gigantikus álkapcsokkal. A tartózkodási helyéről pedig annyit sikerülhet kideríteni, hogy valamerre a mocsárban rejtezik...

Menjünk el balra a főtérről, ahol akár az ügyvédekhez is benézhetünk egy baráti csevelyre, de sok jóra ne számítsunk. Menjünk inkább a bank elé. Bár itt se... Miután megtudtuk, hogy a felügyelő, mint bűntett helyszíneként számon tartott területet, bezáratta a bankot, és bejutni nem lehet, amíg nem lesz lezárva az ügy, éles-szeműek már fel is fedezték a nyitott ablakot a bank első emeletén. Hát igen, erre még visszatérünk... Most azonban haladjuk tovább, és nézzünk be a kacatok bódéjába.

A pulthoz lépvén rögtön egy érdekes jelenségre lehetünk figyelmesek, ugyanis az űriember úgy tűnik duplán szereti az élvezeteket, mert a kalózokra oly jellemző szempántból kettővel is rendelkezik. Nem csoda hát, hogy a szaglására van ítélve szegény. Dave — mert, hogy ez a becsületes neve -, most szomorú, hisz elhagyta őt az egyetlen tulajdona, ami értékes volt számára: Pongo. Nemzetiségét tekintve majom volt, és remekül tudta kezelni az az irattartó rendszert, amiben a vásárlók nevei vannak besorakoztatva. Enélkül most moccani sem tudunk. Merthogy Pegnose Pete nevét sem tudjuk kikeresni így. Nézzünk körül a shop-ban, és tulajdonképpen egy tárgyat szúrhatnánk ki: a piros fakezet. Már ha be nem szólna folyton a kedves tulaj, hogy: ugyan ha kifizetnénk... Mivel momentán nem nagyon veti fel a zsé kedves Guybrush barátunkat, így a megszerzés érdekében cselhez kell folyamodnia. Rakjuk a zenedobozunkat a pultra, így annak a hangja elnyomja majd a mi lopási akciónkat. És máris egy piros kézzel lettünk gazdagabbak. Még elbeszélgethetünk vele az ajándékozásról, meg arról, hogy mi minden kacatot lehet itt ingyen szerezni. Egyszerűen csak ki kell böngészni az itt elrejtett táblázatból a válaszok sorrendjét az ő történetében, és máris néhány hasznos tárggyal leszünk gazdagabbak. Egészen pontosan szörnyszülöttet tudunk generálni a kapott ócskaságokból. Miután mindenen túl vagyunk, távozzunk innen.

A kikötőben mustráljuk kicsit a sakkozó kalózokat, majd miután se nem játszhatunk velük, se nem vehetjük



magunkhoz az órájukat, mondjuk mi lenne, ha... Először szóljunk az egyikükhöz. Beszéljük ki az összes témát, majd forduljunk a másikhoz. Vele is vesézzük ki az összes menüpontot, majd így felváltva addig szórakoztassuk őket, míg el nem rontják a lépéseiket. Ezek után már egyenes út vezet ahhoz, hogy válogatott szitkokat szórjanak egymáshoz, többek között elhangzik a kedvencem is: Majom Molesztáló... Nos, ha már így felpaprikáztuk őket, akkor talán lépjünk innen. Bár előtte az órát nyugodt szívvel tegyük magunkévá (Óra Molesztáló...). Nézzünk el a börtön előtti parkba, annál is inkább, mert a csinos Brittany is ott álldogál a szökőkút előtt. Lépjünk oda, és szólítsuk meg, hiszen az egyik sakkozótól ahhoz a taktikai információhoz juthattunk, hogy ő bizony fülig a kisasszonyba... Rögtön exkuzálhatjuk magunkat az állásának elvesztéséért okozott galádságunkért, de elmondása szerint sosem szeretett ott dolgozni, és inkább színésznő lenne. Majd akkor kegyetlenül tapintsunk a hölgyemény intim zónájába (ja, még nem adták ki az adult patch-et?), és kérdezzünk rá a barátjára. Informatív jellege nem lesz a dolgoknak, de jót szórakozhatunk a kisasszony által kiadott hangokon... Menjünk jobbra a halas árushoz, ami előtt egy kacsa kóvályog. Mivel ellenállásba nem ütközünk, nyugodt lelkiismerettel pakoljuk el zsebeink mélyére, majd lépjünk be a halelárusító bódégájába.

Rögtön megcsap minket a tudás szele: itt akkora a bűz... Nézzünk körül, és jó kalandjátékoshoz méltóan nyúljunk mindent, amit csak érünk. Először is jobbra a dézsából egy halat. Aztán vessünk egy pillantást a bolhacirkuszra is. Olyan édesek, úgy elraknám őket... De ez, így, ebben a formában nem lehetséges, ugyanis a drága jó tulajdonos bácsi ezt nem tűri. Hát akkor aplikáljuk fel magunknak a piros kis műkezet, és rázzunk kezet vele a bolhákkal. Nos, most már van saját, különbejáratú szórakoztató egységünk is. Még lefuthatjuk a szokásos tiszteletköröket azzal, hogy kivesézzük beszélgetésünk minden egyes szószerkezetét, melyből megint csak annyi fog kiderülni, hogy ez a Pegnose Pete egy kísértet, mert soha, senki nem látta még, nem lehet megtalálni, és a többi, és a többi. Lépjünk tehát.

Most, hogy mindent bevizsgáltunk, a térképre váltva menjünk Ozzie koszos kis sufnijához. A miniatürizált szökőkút előtt egy virágocska árválkodik — persze csak addig, amíg fel nem veszed. Mivel a nyílt terepen más használható tárgy nem lesz, lépj be a házba. Itt végre személyesen is kontaktusba léphetsz a nagy Ozzie Mandrill-lel, aki az egész Karib szigetvilág felvásárlásán dolgozik. Miután jól kibeszéltük a tervét, hogy turistalátványossággá, és mindenféle ilyen non-kalóz övezetté alakítaná szeretett otthonunkat, párbajra invitálhatjuk, ami kb. egyenlő lesz azzal, hogy kiteleportálódunk a házból, mert úgy nagyjából hozzá böfögni sem tudunk a sértésekhez.

Már csak egyetlen helyen nem jártunk egész Lucre Island™-on, ez pedig a nagy, és misztikus mocsár. Menjünk

Hát oda! Nos, kezdjünk el átmenni kicsit Roden-be. Van nekünk egy bűnözőnk, akit el kéne kapnunk. Vagy, hogy pontosítsuk a tényállást: el kell kapnunk, különben örökre itt ragadunk — azt meg mégsem lehet! Szóval ő itt lapít valahol a mocsárban. De pontosan hol? Ha most így egy hangból nekiállnánk keresni őt, megmondom előre: nem sok eséllyel indulunk, így mindenképpen cselhez kell folyamodnunk. No, de mit lehetne tenni. Nos, ha Rodenből visszaváltottál, akkor arra jöhettél rá többek között, hogy van egy csak szaglás alapján ítélő embered, és egy üres parfümös üveged. Ez meg a mocsár, ahol a kiszemelt áldozat is lakozik. Hát akkor nyomjunk egy kis adagot a mocsárból az üvegcsébe! Ha ezzel végeztünk, térjünk vissza a városba.

A szökőkútnál merítsük bele a flaskánkat a vízbe — ezzel is újabb összetevővel gazdagszunk, majd a halárusnál tegyük meg ugyanezt, a halakon használva. Na most jött el az a pillanat, amikor bele kell kukkantanunk az inventory-nkba és ott garázdálkodnunk egy kicsit. Tegyük még hozzá az eddigi illatanyagokhoz a virágot, és a faforgácsot — így egy tényleg egyedi és megismételhetetlen szaganyagot sikerül előállítanunk. Rohanjunk vele gyorsan a kacatok boltjába, és permetezzük a stuffot Dave-re. Ő máris azonosít minket a legjobb vevőjeként, és örömmel üdvözöl. Mond egy nevet is, hogy kit vél bennünk felfedezni — ez lesz Pegnose Pete valódi neve. Azonban hála a LucasArts leírás-gyilkos stratégiájának, ez a név véletlenszerűen generálódik, így pontos útmutatást arra nézve adni, hogy kit kell keresni a mappázó rendszerrel — lehetetlen. Viszont, azért van itt egy kis segítség...

Nyúl = A-D, Pálmafa = E-H, Tökfej = I-M, Majom = N-S, Banán = T-Z

A megoldás tehát az lenne, hogy a kis aktakereső rendszeren kukackodjunk. Amint kijött a papírja, megkapjuk a pontos koordinátákat a házához. Ööö. De mi ez? Hány óra van? Na, mind1. Menjünk a mocsárhoz, mert sosem fogjuk megtudni mik ezek a kriksz-krakszok különben. Használjuk az órát a tutajon, így némi tér-idő segédletünk mégis lesz, hogy hol járunk a nagy Mystes O' Tyme Marshe-ban. Az aktán látott irányzék lesz az útmutató ahhoz, hogy merre is menjünk. Amit látunk lent időt, az szerint kell ugyanis kalauzolnunk a teknőnket. Nos, rajta hát! Amikor egy vaskapuhoz érkezel, fura események veszik kezdetüket. Megjelensz a túloldalon. Azonban most hál Istennek nem sok köze van a dolognak Pegnose-hoz, egyszerűen csak összefutottál saját magaddal a jövőben. Éppen ezért nagy jelentőssége lesz annak, hogy mit cselekszel, és mit mondasz. Éppen ezért tudom ajánlani, hogy szóról szóra jegyzetelj fel mindent, amit ti tesztek.

A végén hajózz tovább. Kis bolyongás után magadba botlasz, de most már a múlt béli önmagaddal találkozol. Így nem kell mást tenned, mint lemodellezned az előbbi beszélgetést szóról-szóra. Utána egyenes út vezet Pegnose házához. Itt egy érdekes beszélgetés tanúi lehetünk, hiszen Pegnose és Ozzie a legeslegnagyobb spanokká váltak. Szóval ezek a tetvek intézkedtek itt, hogy börtönben sínylődjünk. Hát akkor elő a kombinatorikával... Ott egy csapda, ami nyitva találtatik. Ott egy ember, aki fél a kacsáktól, és ott egy lábtörlő, amin meg lehet csúszni. Már, ha tele van kenve csirkekajával... Tehát: öntsd a csirkés konzervet a lábtörlőre és dobd be a kacsát az ablakon... Figyeld a végeredményt... Hát, most már ketten ülünk a sitten Pegnose-zal, de még mindig nincs bizonyítva az ártatlanságunk...

A bank nekem valahogy irritálta a fantáziámat. Olyan áhítattal néztem befelé azon a nyitott ablakon... Valamit mindenképpen ki kellett fundálnom arra nézve, hogy bejuthassak. Kapjuk elő a törött karddarabot, amivel a csatorna tetejét simán le tudjuk piszkálni. Így van egy csatornatetőnk. Viszont lett egy tátongó lyukunk, és az ablak is nyitva állt... Helyezzük a ruganyos bőrdarabot az üres részre, s használjuk is gyorsan, így egy ugrásra bent teremhetünk a bűntett helyszínén.

Nos, másszunk le a létrán, és a lánccal teremtsünk világosságot. Hehe. Mit látnak szemeim? Fent a lámpás érdekes árnyékot vet. Olyan pinokkió szerűt... Lent a kis asztalkáról vegyük fel a műanyag dobozkát, majd fent nézzük meg alaposabban azt az árnyékot. Máris egy orral lettünk gazdagabbak, amire tüstént megjelenik a felügyelő és el is kobozza. Talán akkor szabadon is engedhetnének. Azonban ez nem ilyen egyszerű. Még nincs meg az elrabolt kincs, és Pegnose az Istenért sem akarja elárulni, hogy hová rejtette. Nos, már megint trükköznünk kell...

Ozzie házában permetezzük az illatfelhőt az egyik kitömött állatára, mire az idegességében kettétöri a pálcáját. Nos ez azt fogja maga után vonna, hogy elmegy újat csináltatni. Mi meg menjünk szépen utána... A boltban máris ott virul az ő egyetlen kis sétapálcája. Tegyük kicsit érdekessé a játékot, és szórjuk rá a bolháinkat a botjára. Ami a hatást illeti, az minden képzeletet felülmúl. Kicsit olyan Jancsi és Juliska szaga van az egésznek... Térjünk be hozzá az otthonában és pengessük meg neki a Pegnose-zal kialakult kis viszonyát. Dühödtében felpattan, és a botját megfogva elviharzik. Kövessük őt az erdőbe, a hagyott nyomok által.

Máris a kis szigeten és a domb mögötti lejáratnál találjuk magunkat. Lent az asztal alatt, nyomjuk meg a nyomd meg gombot, mire feltárul a függöny. Ha-ha! Ott a kincs. Már csak egy ablaküvegnyi a távolság közte és köztünk. Hát a hevesebb vérmérsékletűek azt hiszem úgy vágták hozzá a csatorna fedelét, mint én — ez azonban nem képezi a megoldás részét. Menjünk ki, és a mély vízbe vetve magunkat kombináljuk a dobozunkat és a halunkat, így már eséllyel vadászhatunk néminemű világító halra. Menjünk be balra a barlangba, ahol örömmel konstatálhatjuk, hogy megvan a cucc! Még Pegnose orrának egy fémcsavarját is megleljük, tehát teljes a siker! Irány a börtön, ahol tisztázzuk már, hogy mi a pálya... Mutassuk fel a kincset, és az orrocska csavarját. Hamar kiderül — immáron hivatalosan is —, hogy láncra vert kománk a tettes. Már csak az a gáz, hogy még így láncra verve is meg tudott szökni...

Szóval visszakaptuk a szabadságunkat! Ideje visszahajózni az édeshez! Nos, ennek csak a játék legnagyobb poénja áll útjában: miszerint nem áll még készen a hajó az útra... Persze ez csak vicc volt, így a következő képsorok már mi kis villánkban játszódnak. Bár sok jó vége nem lett az egésznek, hisz egyrészt Elaine-t sikerül halálra untatni ádáz kalóz-történeteinkkel, másrészt, meg Charles L. Charles bácsiról kiderül, hogy ő valójában LeChuck bácsi... Ezen a döbbenetesen dramaturgiai ponton szakítjuk félbe a végigjátszást, hogy a jövő hónapban innen folytathassuk.



Bagó Péter

Cinkelt lapok

Metal Gear Solid

Szeretnéd, ha örök lőszered lenne a játékban? A következőket tedd:
Amikor Ocelot megkínoz a játék során, a szomszédokat fel ne hergeld azzal, hogy hangosan üvöltözöl, mert ez az apró baklövés azonnali Game Overrel jár. Amennyiben tudod tartani a szád, és nem is törsz meg, megmentheted Meryl életét! Ha a mazochista tantárgyból jelesre vizsgáztál és kibírtad a szenvedést, akkor a játék végén megjutalmaznak egy új mentéssel. Ha ezzel kezded a játékot, már nálad lesz a Bandana. Amennyiben ezt viseled, akkor sosem fogy ki fegyvereidből a lőszer és az újonnan megszerzett cuccokból is végtelen mennyiségű lesz. Egy kis kínzás elviselése ennyit biztosan megér!

Megszerezheted az örök láthatatlanságot is, (gondolj csak bele, mi mindenre ad ez lehetőséget neked!), de ennek sajnos súlyos ára van. Ebben az esetben is Ocelot a kulcsfigura! Amikor megkínoz (ez egy szadista őrült!) add fel és áruld el Meryl-t. (Hmmm! Tudom, most óriási a dilemma)! Az igaz, hogy ő sajnos meghal, de a kapott save file betöltése után nálad lesz a „stealth camoulflage", amelynek viselése során teljesen láthatatlan leszel, és innentől fogja senki sem látja majd hulló könnyeid Meryl-ért...

Új textúrákban és zenékben gyönyörködhetsz, ha követed az alábbi utasításokat: játszd végig teljesen a játékot kétszer, úgy hogy megszerezd a „Bandanát" és a „stealth camoulflage-t" is. Harmadszor is kezd el és menj arra a helyre, ahol először csaphatsz össze a ninjával. Ne használd, se a „bandana"-át sem a „stealth camoulflage"-ot. Ha jól csináltad, akkor a ninja más ruhában fog felbukkanni, valamint Snake is új ruhát kap. A játék végén pedig egy teljesen új muzsikát hallhatsz. Ezért igazán érdemes ennyi időt eltöltened a gép előtt!

Szeretnél belépni a „Technical Demonstration mode"-ba? Akkor játszd végig a a „Training", „Time Trial", „Gun Shooting" és „Survival" módokat. Ha jól csináltad egy új menü jelenik meg a „Technical Demonstration mode" felirattal. Hidd el, megéri!

Indítsd a játékot a következő paraméterrel — cheatenable. Ezek után a játékban a következő csalások élnek

F2 Isten mód ki-be.
F4 Örök lőszer
F5 Normál nézet
F6 Közeli nézet
F7 Gyors pálya újrakezdés

Midtown Madness II

Újabb kocsikat hozhatsz elő a következő módszerrel. Válaszd ki a Voltswagon Beetle Rsi-t és a kocsi színének kiválasztásakor, lapozz felfelé addig, amig fel nem tűnik a legfelső szín (MS Race Texture). Ha így nyered meg a futamot, újabb kocsikkal gazdagodik a választék.

MTV Sports Skateboarding II

Választhatóvá teheted az összes deszkát, parkot, játékost és ruházatot, ha a Lifestyle módban kezded a játékot és a neved helyére a „**PASWRD**" szót írod be.

Star Trek: New Worlds

Néhány hasznos csalást hozhatsz elő, ha megkeresed és átírod a következő sorokat a game.ini fájlon belül. (Hasznos, ha először biztonsági másolatot készítesz)!

FedLevel=1 – FedLevel=100
KliLevel=2 – KliLevel=200
RomLevel=3 – RomLevel=300
TauLevel=4 – TuLevel=400
MetLevel=5 – MetLevel=500
HubLevel=6 – HubLevel=600

Ha a fentebbi sorokat sikeresen átírtad, az összes misszió közül választhatsz, bármelyik fajjal is játszol.

Sanity Aiken's Artifact

Indítsd el a játékot, és miközben játszol a következő szavakat írhatod be csalásként. (az ENTER lenyomása után feltűnő konzolba)

mpjuiceme
maximum mana és életerő
mpshipit
választhatóvá válik az összes szint
mptedthehead
istenmód ki/be

Star Trek Voyager Elite Force

Az összes cheat-et kipróbálhatod a játékban ha előhívod a konzolt a ~ gomb lenyomásával, majd beírod a következő sort „**sv_cheats 1**" (ezzel aktiválod a cheateket).

cg_thirdperson 1
harmadik személyű nézet
give #
cuccok megszerzése # (lásd lentebb)
god
Istenmód ki/be
map #
pályaugrás # (lásd lentebb)
notarget
nem lát az ellenség
noclip
falon átjárás
undying
999 testpáncél, 999 életerő

A give # után a következő cuccokat szerezheted meg:

Scavenger Rifle
IMOD (infinity modulátor)
Tricorder
Health
Ammo
Weapons
All
Stasis Weapon
Grenade Launcher
Photon Burst
Dreadnought WeaponArmor

A map # után a következők a pályák nevei (sorrendben)

SCAV3 – Conflicting Views
SCAV3b – Conflicting Views (pt2)
SCAV4 – Disorder
SCAV5 – Infiltration
SCAVBOSS – The Hunter
VOY9 – Fallout
BORG3 – Proving Ground
BORG4 – Information
BORG5 – Covenant
BORG6 – Infestation
VOY13 – R and R
VOY14 – Visual Confirmation
VOY15 – Offense
DN1 – The Breach
DN2 – Command
DN3 – Primary Encounter
DN4 – The Skirmish
DN5 – Defensive Measures
TRAIN – Transit
DN6 – Attunement
DN8 – Array
VOY16 – Invasion
VOY17 – Decisions
VOY20 – Epilogue
FORGE1 – External Stimuli
FORGE2 – Matrix
FORGE3 – Onslaught
FORGE4 – Visual Magnitude
FORGE5 – Dissolution
FORGEBOSS – Command Decision

Wartorn

A játék kezdete után nyomd meg a C billentyűt, hogy előjöjjön a chat boksz és írd be a következő csalásokat:

debugcheatshowenemy = 1
megmutatja az összes ellenséges épület és jármű pontos helyét a térképen.
debugcheatfastbuild = 1
gyorsabban készülnek le az épületeid és a járműveid

World War II

ww2god
istenmód
ww2blood
összes cucc
ww2level
pályaugrás
ww2rate
frame per sec kiírása
ww2matt
bolondtehén mód bekapcsolása (☺?)
ww2showmap
megmutatja az egész térképet
ww2ryan
istenmód +1 egység mindenből
ww2clip
falon átjárás
ww2debug
debug mód ki/be

Blair Witch Project Vol. 1 Rustin Parr

A játék során nyomd meg az F10-et és gépeld be a következő kódokat (utána ENTER):

WORKFORGOD
Istenmód
GETINTOMYBELLY
összes fegyver
BIGHEAD
nagy fejek
T2000
Terminator skin
GIVEMEFAITH
újratölti az életenergiát
NOD3D
láthatatlanság
HELLFREEZEOVER
lefagyasztja az ellenfeleket
BIGSTICKOFDEATH
megkapod a shotgunt
MEDIUMRARE
megkapod a Crossbow-t
GOODTIMESMAN
egy marék dinamit☺
BURNYOURASSOFF
lángszóró
MEETMYPALTOMMY
Tommygun
SMILEYNOMORE
Elephant Gun
SUNOFGOD
megkapod a Charge Radiance Emitter
IAMAWIMPFORTHIS
100db sima lőszer
RECHARGE
újratölti a zseblámpa telepeit
THEDOGFARTED
gázálarc
ICANSEE
éjjellátó szemüveg
WWBEWARE
ezüst golyók (farkasemberek ellen)
VAMPBEWARE
Könnyű golyók
DEMONBEWARE
mercury golyók (páncéltörő)
ISUCK
nagyon könnyű a játék
IRULE
nagyon nehéz a játék
COMBATISSCARY
nagyon könnyű a harc
PUZZLESARESCARY
könnyűek a rejtvények
INSTANTCRASH
összeomlik a játék
THUNDERSTORM
ha nincs vihar, akkor lesz
SNOWSTORM
egy kis hóesés
FLAMEONASTICK
lángoló lövedékek
TIME
lelassul vagy felgyorsul az idő
OLDHAT
furcsa kalapot visel mindenki
BLANK
minden tárgy fekete, lila és szürke lesz
DARK
sötétebb lesz a játék
STEP
átváltja a futást gyaloglásra és vissza

FIFA 2001

Menj a főmenüben az opciókhoz és ott válaszd a cheats opciókat, majd ide írhatod a csalásokat.

burnaby
EAC kommentár
dizzy
Alien mód
hooligan
Bonusz csapatok
momoney
örök pénz és hitel
modelightsout
Glow mód
sizzle
Lightning mód
lightsout
glow mód 2

Válassz két csapatot a classic team menüben és a játék fekete-fehérben fog lezajlani. Ha egy sima és egy classic csapatot választasz, az egész játék narancs színű lesz.

Hogs of War

Írd be a következő szavakat a „team name" helyére. Ha jól csináltad, a következő csalások élnek:

MARDY PIGS
pályaválasztás
PRYING PIGS
láthatod az összes FMV videót
WATTA PORK
láthatod a bonusz FMV videót

Jetfighter 4

A következő csalásokat simán a billentyűkkel előhozhatod:

[Shift] + F — újratölti a tankot
[Shift] + M — újratölti az összes lőszert
[Ctrl] + X or [Ctrl] + W — elpusztítja a bemért céltárgyat vagy gépet

Earth 2150 / Moon project Challange

Mielőtt beírnád a csalásokat, engedélyezted a csalókódokat. Nyomd le az ENTER-t és írd be **I_wanna_cheat**, majd nyomd le a SHIFT+0+ENTER billentyűket. Ezek után egy hangot hallhatsz, jelezvén a cheatek



működését. A következőkben újra nyomd le az ENTER-t és ide írhatod a kódokat.

x-mas_pack
javítja és feltölti az összes lőszert
fireworks
aknákat kapsz
i_love_this_game #
a csillag helyére írt mennyiséget creditben megkapod
i_hate_limits #
beállíthatod mennyibe kerüljön a kiválasztott cucc gyártása
einstein 1
gyors felderítés be (0 ki)
help_me_please!!! 1
gyors felderítés be (Csak a játékosnak)
the_hammer_of_thor
minden körülötted lévő kipurcan (max. 8 egység távon)
massacre
minden körülötted lévő épület megsemmisül (max. 8 egység távon)
see_you_next_life
a kiválasztott egység elpusztul
hasta_la_vista_enemigos
minden látható egység és ellenfél kipurcan
bad_time_bad_place
minden közvetlen melletted lévő elpusztul.
eagle_eye
mindent látsz
let_be_darkness
semmit sem látsz
no_one_hides
csak a unitokat látod
no_more_secrets
teljes térkép
armageddon
meteoreső

Pac Man Adventures In Time

Pacstats
belépés a bebug menübe
Getalife
egy extra élet
Missionimpossible
gyorsabban mozgó ellenfelek
upcloseandpersona vagy **beingpacmanovich**
első személyű nézet
iaintscared
istenmód ki/be
honeyiblewuppacman
nagy Pac Man
showmethemazes
pályaválasztás
ineedthepoints vagy **ineedanexit**
pályaugrás
killme
elveszted az összes életed
senselesswaste
elveszítesz egy életet
plankton
nincs zene az aktuális pályán
steveaustin
lassú mozgás
honeyishrunkpacman
kicsi Pac Man
ihavenohonour
végtelen az életeid száma

Sudden Strike

A játék közben simán nyomd meg az ENTER-t és gépeld be a következő kódokat.
****superman**
A saját csapataid nem sérülnek harc közben
****starcraft**
99 darab szőnyegbombázást kérhetsz
****nofog**
Látható az egész térkép és az összes egység is
****staticfog**
kikapcsolja a „nofog" opciót.

No One Lives Forever

Játék közben nyomd meg a „T" billentyűt és gépeld be a cheateket.
mpimyourfather
Istenmód ki-be
mpwegotdeathstar
Öröklőszer
mpkingoftehmonstars
Összes fegyver és max. lőszer
mpmimimi
Összes fegyver és max. lőszer
mpmaphole
Küldetés teljesítve
mpdrdentz
Feltölti az energiát
mpwonderbra
Feltölti a páncélzatot
mpyoulooklikeyouneedamonkey
Megkapod az összes armor opciót
mpgoattech
Megkapod az összes fegyverfejlesztést
mpmiked
Kilépés
mpbuild
Játék felépítése (debug)
mpasscam
Harmadik személyű nézet
mppos
Pozíció kijelzése be-ki
mprosebud
Kapsz egy hómobilt
mpracerboy
Kapsz egy hómobilt

Egy kis lista a nem azonosított csalásokról (próbálkozzatok):
mpexorbitantamounts, mphookmeup, mpcampos, mpwhoami, mpbeenthere, mpcam, mpbreach, mptriggers, mpboyisuck, mppoly, mpfov, mplightadd, mplightscale, mpcamera, mpwmpos, mpwpos, mpsanta, mpteleport, mpclip

Deep Space Nine: The FALLEN.

A cheat mód engedélyezéséhez a következő konzolparancsot kell beírnunk.
„set plyr.ds9_sisko bcheatconsole true".
Ennek szövege mindig úgy módosul, hogy éppen melyik karakterrel játszunk. A felső paranccsal Sisco csalásait engedélyezhetjük, de ha Worf-al kezdjük a játékot, akkor már módosítanunk kell a sort:
„set plyr.ds9_worff bcheatconsole true".
Ezek után a következő csalások lesznek aktívak:
GOD
Isten mód
ALLAMMO
Összes lőszer
FLY
Repülés
WALK
Újra járás
GHOST
Falon átjárás
KILLPAWNS
elpusztítja az összes ellenfelet az aktuális pályán.

Az F8 lenyomásával változtatható a első és harmadik személyű nézet.

Ha a játék system könyvtárban megkeresitek a „user.ini" és a „default.ini" fájlokat, ezek belsejében is elkövethetünk néhány turpisságot. Ebben saját kedvetek szerint átírogathatjátok a Class=PLYR.DS9_Sisko, Class=PLYR.DS9_Kira, Class=PLYR.DS9_Worf, bejegyzéseket. A fentiekkel újabb hangokat és karakter animációkat hívhattok elő.

Gunman Chronicles

Indítsátok a játékot a következő paraméterrel: -dev -console -game rewolf
Ezek után a következő csalások élnek:
/God
isten mód
/Noclip
falon átjárás
/map x
pályaugrás (x a pálya neve)
/Impulse 101
összes fegyver és lőszer
/Give x
tárgy megszerzése (x a tárgy neve)
/Notarget
láthatatlanság

Pálya nevek
takeoff
rusted
meltdown
highnoon
frontier
cinematic1
cinematic2
cinematic3
cinematic4
city1a
city1b
city2a
city2b
city3a
city3b
end1
end2
mayan0a
mayan0b
mayan1
mayan3a
mayan4
mayan6
mayan8
rebar0a
rebar0b
rebar2a
rebar2b
rebar2c
rebar2d
rebar2e
rebar2f
rebar2g
rebar2h
rebar2i
rebar2j
rebar2k
rebar2l
rebar3b
rebar3d
rebar3e
rust1
rust2a
rust2b
rust3a
rust4a
rust4b
rust4c
rust5a
rust6a
rust6b
rust6c
rust6d
rust7a
rust7b
rust7c
rust7d
rust7e
rust8a
rust9a
west1
west2
west3a
west3b
west4a
west4b
west5b
west6a
west6b
west6c
west6d
west6e

Lehetséges tárgyak
weapon_fists
weapon_gausspistol
weapon_shotgun
weapon_minigun
weapon_beamgun
weapon_dml
weapon_SPchemicalgun
ammo_gaussclip
ammo_buckshot
ammo_minigunClip
ammo_beamgunclip
ammo_dmlclip
ammo_chemical
item_healthkit
item_armor
player_armor
vehicle_tank

Hitman: Codename 47.

Nyisd meg a „hitman.ini" fájlt, majd írd be ide az „enableconsole 1" parancsot. Ezek után a programban a ~ billentyű lenyomásával feltűnik a konzol, ahol a következő csalások élnek:
Granted Wish
fő cheat kód
God 1
isten mód
Giveall
minden fegyver és cucc
Infammo
örök lőszer
Invisible
láthatatlanság

Project IGI

A kezdőképernyőn a „NADA" szó beírása után a következő csalások élnek:
Allgod
isten mód neked és a csapatod tagjainak
Allammo
végtelen lőszer
Easy
könnyű játékmenet
Ewww
minden ellenfél meghal

Cultures

Nyomd le az F2 billentyűt és írd be **„funspeedup".**
Két futó lábacska jelenik meg a képernyőn, melynek hatására felgyorsul a játékmenet. Ha lenyomod a „P" gombot, pauzálódik a program és visszatér a normál sebesség.

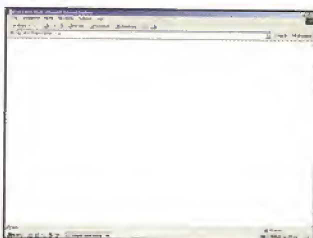
Delta Force LAND WARRIOR

Nyomd le a ~ gombot és az előbukkanó konzolban a következő csalásokat használhatod.
Drury
összes lőszer
Kariya
örök lőszer
Roy
isten mód
Corbet
láthatatlanság
Domi
légi támogatást kapsz
dualcpu
duál processzor támogatása ki/be
fly_up
repülés

SzösszeNET

Empty Web Site®

http://emptywebsite.com/



Nem is értem, hogy eddig hogy nem jutott eszembe felkeresni ezt a lelkiállapot-nyugtató site-ot. Itt ugyanis minden megtalálható ahhoz, hogy kicsit ellazulj, és elengedd magad a mindennapi rohanás közepette. Legelőször is nincs a képernyőn semmi, ami zavarhatna, ugyanis — mint talán at URL-ből is kiderült — ez egy tiszta page (persze én meg vártam vagy fél órát, hogy történjen valami, mert azt hittem csak tölt...).

Download the Internet

http://www.blacklung.org/features/download/download_ie.html

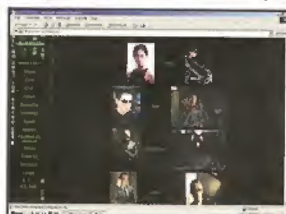
Annyi információ hever már szanaszét a Neten, hogy azt mind átlátni és összefogni lehetetlen. De mi van akkor, ha Neked minden kell? Nem akarsz kihagyni egy árva hírfoszlányt, egy képmorzsát se? Akkor ezt a webhelyet Neked találták ki, hisz nemes egyszerűséggel a nagy piros gombra kattintva letöltheted az EGÉSZ Internetet. Úgy, ahogy van. Jó időtöltést hozzá...



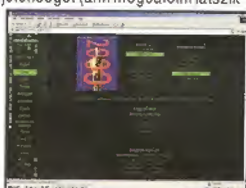
MátrixNet

http://www.morpheus.hu/

A Mátrix jött, látott és győzött. Ezen nincs mit tagadni. Megreformált egy olyan piacot, amit már százszor eltemettek és feléleszteltek ötletek szintjén (mert ugye pénz az mindig volt benne). És világszerte kitört a Mátrix-láz. A film bemutatását követően gombamód szaporodtak a Neo, Morpheus, Trinity nick-ek a neten, milliószámra jelentek meg a honlapok, s ez csak tetőzött, amióta tudni lehet, hogy 2 résszel fogják folytatni a mozifilmet. Nos, egészen mostanáig kellett várni arra, hogy módfelett módszeres internetes oldalak kereső mechanizmusom rátaláljon eme magyar gyöngyszemre. Bár az igazságot megvallva más mátrixos magyar lapot nem is ismerek. De azért számomra megfelelő minőséget rakott le az asztalra a lapot készítő Csibuk™ úr arra vonatkozólag, hogy itt is helyet adjunk neki. Mert mi is van az ő weblapján? Először is egy rakás összegyűjtött cucc arról, hogy mit is kell tudni a filmről, a hozzá kapcsolódó nevekről, utalásokról. Vannak itt fejtegetések, forgatókönyv részletek, cikkek, videók, zenék, képek — szóval letölteni is lehet elég rendesen. Bár jómagam kifejezetten rühellem a Mátrix jelenséget (ami megcáfolni látszik az orrom előtt lógó óriási eredeti filmplakát — hallom a háttérből, de valamivel pukkasztani kell a polgárokat...), ez egy jó szájt, amit ha értékelnem kéne, egy jó osztályzatot kapna (jön a félév úgyis... ☺).



(Majd én megpukkantalak hátulról, aztán meg ellopom a plakátod! — Sz.JVC.)

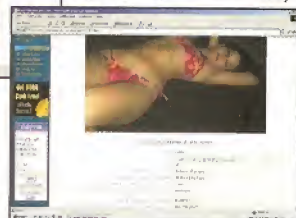


Rate My Picture.com

http://www.ratemypicture.com/



Megvallom őszintén, amikor először kerültem ezen oldal közelébe, csak igen felületesen siklottam el felette, és nem is gondoltam át a benne rejlő lehetőségeket. Viszont ma már... De miről is van szó tulajdonképpen? Van itt egy nemzetközi adatbázis, ahol bárki ember fia / lánya beküldheti a fényképét elbírálás céljából. Ehhez csak ki kell tölteni egy kis kérdőívet, meg néhány adatot megadnod magadról, és máris várhatod, miként ítélkezik feletted a nép. De Te is tudod ugyanezt a kegyet gyakorolni mások felett! Persze további bónusz adalékok is színesítik az oldalt, mint például egy chat, vagy hangposta.



My Own Email -- FREE Email with PERSONALITY!!

http://www.myownemail.com/

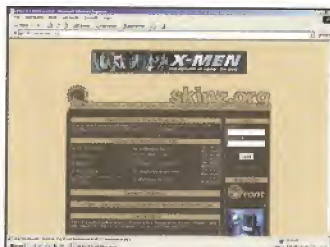


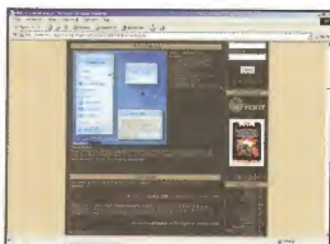
Mivel ma már nem nagy kunszt ingyenes levélládához jutni, egy ideig úgy gondoltam, hogy itt, a SzösszeNet-ben is felesleges foglalkoznunk vele, de aztán szépen lassan rádöbbentem, hogy ez rossz elgondolás. Itt van például az a hely, ahol 200 fajta, és nem is akármilyen e-mail cím közül válogathatunk! Példának okáért egy rövid lista, amit kiszemezgettem a kínálatból: @pulp-fiction.com, @dangerous-minds.com, @imtoosexy.com, @hehe.com, @mystupidschool.com...

OMG! It's SKINtacular!

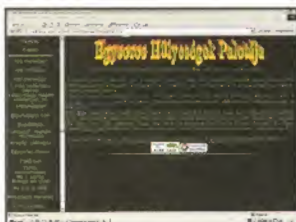
http://www.skinz.org/

Pár éve van kialakulóban, és egyre nagyobb ütemben terjed el az az örvendetes ötlet, hogy szabjad testre saját programjaidat oly módon, hogy külsőleg kicsit átváltoztatod, vagyis egy úgynevezett Skin-t helyezel el rá. Nos, azt hiszem, bemutathatom az egyik legnagyobb skin gyűjteményt, melyben összesen 14166 darab lelhető fel a lehető legkülönfélébb kategóriákban. Van itt bőr FTP programokhoz, ICQ-hoz, és természetesen zenelejátszókhoz is. Böngéssz el pár órát, mert hatalmas a választék, és néha még jó cuccokra is lelhetsz...



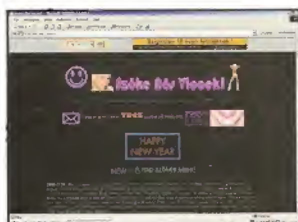


Andromeda.pmmf.hu
http://andromeda.pmmf.hu/docs/EgysorosHulyesegekPalotaja/main.html



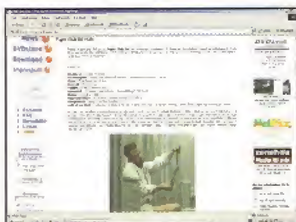
Íme az oldal, melynek címe: Egysoros Hülyeségek Palotája. Nos ez a készítők által saját magukra ragasztott bélyeg igen summásan összefoglalja azt, amire az oldalon számítani lehet. Bár ez talán sokatoknak semmit sem jelent, én azért elmondom, hogy amikor bejött az oldal és elkezdtem olvasgatni az első sorokat, kissé finoman szólva is kuncogtam. Aztán elkezdtem nevetgélni, kacagni, végül pedig már a szomszéd házból szóltak át, hogy mi van. Nagyon bejövős poénok vannak rajta. Bár az is biztos, hogy egy jó párat ismersz már, de nem hiszem, hogy mindazt az 1000 darabot megközelítő egysoros marhaságot hallottad volna már. Van itt minden témában: üzenetrögzítős szövegek, utolsó mondatok, filmek, iskolai bemondások, érdekes nevek, és még rengeteg más, amin garantáltan szétkaparod magad az esztelen hahotázástól.

Szőke Nős Viccek!
http://w3.swi.hu/sznv/



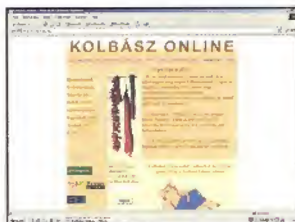
Miután kifordult belőlem a hímsoviniszta állat, egyből rájöttem milyen szájtokat is kell nektek mutatnom... Azokról az ártatlan kinézetű, olykor igen kihívóan néző, tündéri, igéző szépségű lányokról, akik ha fejben nincsenek mindig is ott egy kapcsolatban, meg úgy az életben — de mi pont ezért szeretjük őket... Hát igen. A cím elmond mindent. Menj, azt kacagd ki magad Te is, a rendszeres frissítésű oldalon.

DVD-Center
http://www.dvdcenter.hu/



Filmek, filmek, és filmek. Ha jellemezni kéne az életemet, akkor kb. így tudnánk definiálni. Szeretem a mozit, szeretem a filmeket, így nem csoda, ha mostanában azzal szórakoztatom a jobb sorsra szenderült kollégáimat, hogy tűzforró teaser-eket, és trailer-eket mutogatok nekik üres perceikben. Aztán rájöttem, hogy a DVD nevű találmánnyal mindezt a saját szobámba is varázsolhatom, és ezzel egy teljesen új világ nyílt meg előttem. És talán most már többetek előtt is, és pont nekünk fog kedvezni ez az ínycsiklandozó site, ahol DVD van minden mennyiségben. Észrevételeim alapján inkább a mélyebb ismeretekre, a felhasználó maximális igényeinek kielégítésére mennek a fiúk, amik megmutatkoznak a remek lemez tesztekben. Elérhetők itt egy csomó mozifilmnek Vob-os formátumú előzetesei, a fórumban kiélheted mindenfajta grafomán hajlamaidat, és természetesen van itt online „bót" is. Szerintem be fog jönni nektek is!

Kolbász Online
http://www.kolbi.hu/

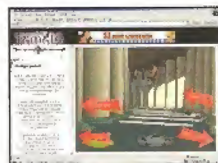


Elég rendesen rá vagyok állva az idióta ötletekre, ha még nem vettétek volna észre, és most kivételesen el is magyarázom, hogy miért. Eddig itt díszelgett a Martin azon hangzatos kijelentése, hogy van 25 millió weblap, amiből jó, ha megnézed az 1%-át egy emberöltő alatt. Nos, tényleg annyi van belőlük, mint égen a csillag, és ha már rutinos róka révén „szörfőgecc", akkor előbb utóbb kialakul egy megfelelő védekezési mechanizmus a kommersz szenny ellen. Senkit nincs szándékomban megsérteni (per pillanat persze), de pont ezen megfontolásból gondoltam úgy, hogy esetleg lesz olyan valaki is, aki örülni fog annak, hogy van például Kolbász Online. Én már akkor vágtam egy érdekes fejet, amikor megláttam az oldal címét. Na, mondom ez nekem való lesz! És nem csalódtam... Hogy mit kell várnunk a kolbi.hu címen rejtező társulattól? Oridzsinál tajparaszt kolbászt tesó! Mert, ahogy a site is írja, ha ma minőségi házi kolbászhoz szeretnél jutni, akkor az biza, ma már nem megy olyan zökkenőmentesen. A tömeges gyártás kiölte az ízt, a hangulatot a valódi kolbászból. A múltkor nyitok be óvatlanul a konyhába, és mit kellett látnom? Hát a kedves tördelő és főszerkesztő urakat ebédelni. De nem akármit ám! Finom dolog is az a szalonna skacok... ☺ **(Ha „má kiacc" bennünket, tedd teljesen! Pirospaprikával gazdagon hintett abált szalonna volt, ami mellől csak a lila hagyma hiányzott..., de hát azt már tényleg nem mertük megkockáztatni, félve a konyhából való kiűzettetésünktől... — Sz.JVC.)**



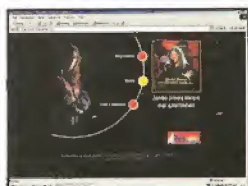
El is határoztam gyorsan, hogy legközelebb meglepem őket egy ilyen kolbásszal, amit online fogok megrendelni. **(Támogatjuk az ötleted Peti!)** További részletek a weblapon.

Temető
http://www.temeto.net



Nos, igen nehéz helyzetben voltam, amikor a szokásommá váló hónap szájtja képzeletbeli címét kellett volna odaadományozni az ehavi termés valamelyikének, mert egyrészt voltak itt bitang jó ötletek, másrészt, meg, hogy őszinte is legyek: majd vért izzadtam, hogy valami szemetek elé érdemes honlapra leljek. Nos, jön a totálbrutál, a Lola T (© by Márió), az Ultimate Insult (© by Guybrush), az ájdija, ami mindent üt: temesd el szeretve utált, és utálva szeretett felebarátodat, vagy munkatársadat, esetleg főnöködet. A beléptetési rendszer után pontgyűjtés kezdődik, mely úgy gyarapítható részedről, hogy gyakorta temetgetsz. És jó sokat. Ezekután a buznyákjaidon vehetsz szép síremlékeket holmi döglött macskák és színes TV-k személyében. Szóval az ötlet istencsászár... Temess el bárkit... Jövő hónapban megpróbálom előbányászni magam a föld alól a Monkey 4 cikkem miatt. Köszi, hogy velem vagytok... ☺

Jimmy a király
http://www.jimmyakiraly.hu/



Várj! Állj meg egy pillanatra, még mielőtt a képre néznél, vagy tüstént izzitanád klaviatúrád, hogy bevésd eme szent karaktereket a brózeredbe. És bírd ki röhögés nélkül azt, hogy azon fantáziálsz, vajon mi lehet az oldalon... Megmondom az őszintét: nekem nem ment. Egy drága cimborám e-mail-jében jött a cím, s úgy feldobta azt az álmos szombat délelőttömet, amikor megláttam. Amúgy maga szájt nem ér semmit, és a Jimmy-ről szóló könyvet reklámozza, de úgy éreztem ezt a címet nem lehetett kihagyni...

Bagó Péter

Csevegő

„Jól kezdődik az év" — gondolhatjátok, és én megerősítem, hogy a látszat ellenére valóban jól kezdődik! Rengeteg program érkezett (olvasói levél pedig decemberben a megszokottnál kevesebb) ezért ideiglenesen a Csevegő most két oldalra zsugorodott. A válaszokat Sheriff történeteiből olloztam össze, ha tetszik: fogadjátok szeretettel, he nem: kövezzétek halálra az ötlet kiagyalóját...

Hi! Látom, divat a történetek mesélése a Cseviben, szóval itt van kettő: Egyik irodalom órán a Búza nevű diák mókás párbeszédet folytatott a tanárnővel. A tanerőnek már vörös volt a feje a röhögéstől, és utolsó, mindent elsöprő poénnal akarta lezárni a vitát. De előtte megszólította: „Búzikám!" Persze becézni akarta, de nem éppen úgy sült el a dolog, ahogy akarta. Legalább három percig röhögtünk folyamatosan! A másik történet: Egy fickó mindig festett hajjal jön be a suliba. Egyik nap szőke volt, a másikon meg valami undorító izé. Elektro órán a tanár a szokásos jelentés után végignéz az osztályon, majd ezt mondja: „Mátyus! Hát eddig sem voltál egy Adonisz!" Valaki hátulról ordít: „Tanár úr, ez milyen szín?!" Mire ő: „Hát talán a háromnapos cékla és tejberizs hányadékra hasonlít." Ez sem volt semmi! (...) Szevasz. D

„Imádja a mókás iskolai történeteket. Neki is van pár. Gimnáziumba járt, és a biológia órákat mindig nagyon komolyan vette, mert tudta, hogy abból fog nemcsak érettségizni, hanem felvételizni is. Egyszer a legnagyobb jegyzetelése közepette megindult vele a világ, szemei okádták a csillagokat, mert a mókás tanár úrnak úgy tetszett, hogy egy emberi combcsonttal mint egy golf-, vagy baseball ütővel teljes erővel hátba vágta őt. Bár ökle összeszorult, a belé nevelt tisztelet megállította, nem törte össze os nasale-ját (latin: orrcsont). Ugyanez a „nemzet napszámosa" megtette vele azt is, hogy év végén, az utolsó órán, amikor már mindenki tudta, hogy milyen jegyet fog kapni (simán ötösre állt) kihívta felelni, és csupa év eleji anyagból faggatva lépre csalta. A nyilvánvaló jóindulat ellenére sem tudott négyesnél rosszabb jegyet kapni — még ma is emlékszik mivel húzták csőbe (a petefészekből a petesejt nem közvetlenül a petevezetékbe, hanem „köztes állomásként" — mint mondta mestere: a hasüregbe kerül) de az év végi ötöst már nem „érdemelte" emlatt. (A célkereszt tisztán ült a paraszt homlokán, mégsem húzta meg a ravaszt...) Hogy mi ebben a két történetben a humoros? Annak idején ő sem találta annak, de most, hogy nyomtatásban is megjelenik, nagyon mulattatja, mert tanítója biztosan nem gondolta 26-27 évvel ezelőtt, hogy a szadista jóindulatát kitárja majd egyszer ország-világ előtt. („Gyalázatos tetteknek Wanted-táblán a helyük — mert írva vagyon, hogy lesújt majd az ököl, és eldördül a pokolnak fegyvere.") Sok pedagógus felejti el, hogy egyszer majd felnő az ebadta nebuló, és nem biztos, hogy addigra mindent elfelejt — se jót, se rosszat. Örök szabály, hogy akinek nem inge ne vegye magára, de „azé": Reszkessenek az idióta tanerők!"

Üdv neked (és mindenkinek) Sz.JVC.! Most kapsz egy levelet sok értelmességgel: 1.) Döntöttem: elegem van az újságárusomból, ezentúl nem veszem meg az 576 KByte-ot. (Na most meglepődtél, mi?)

„Rémülten vette észre, hogy golyóálló fakabátjáról ma reggel megfeledkezett. Időt kellett nyernie, hát elengedte füle mellett a sértést..."

Na és miért is nem veszem meg? Mert előfizető lettem!!! :)

„Ó, ha tudta volna az a másik, hogy hajszálnyira volt már attól, hogy előrántsa fegyverét..."

(...) 2.) Más: tudom szeretitek a mókás történeteket: 1-2 hete osztálykiránduláson voltunk. Szokásomhoz híven a táskám nagy részét a korábbi 576-ok foglalták el. Mivel előtte nem volt időm elolvasni, a vonaton olvastam el a Csevit. Nagyon tetszett. Ott tartottam, hogy más lett a szaga az újságnak. Nekiálltam szaglászni (vesztemre), hátha megérzem. Mivel nem éreztem nagyon, jó sokáig szaglásztam. Azt viszont nem figyeltem, hogy hol szagolgatom. Pont a képet(!!!) szagolgattam (ami tudjuk milyen), amikor odalépett az osztályfőnök. Észrevette, és fél órán keresztül üvöltözött velem, hogy milyen vagyok. (Kitalálhatod a végeredményt.)

„Az idióta üvöltözés közben eszébe jutottak indián barátai, akik az orrukkal nemcsak olvasni tudtak..."

3.) Nagy gondom volt, hogy hogyan ejtsem ki azt, hogy 576. Mivel a haverok miatt úgy maradt meg bennem, hogy öthetvenhat így mondtam az újságosnak (csak állt és nézett, mit akarhatok?). Szóval légyszi, válogasd ki: öthetvenhat, öthéthat, ötszázhetvenhat, vagy más. Igaz sok a „hüle" újságos, de most már mindegy. 4.) Akár hiszed, akár nem, de eszembe jutottatok a karácsonyfa alatt. Most le is írom: Boldog Karácsonyt!!! (kicsit megkésve ugyan), Boldog Új Évet Kívánok!!! Vágó Zoltán

„Nem szerette a logikai feladványokat. Ő nem a számok, hanem a tettek embere volt. Miért ne hívhatná Ülőbölény egyszülött fiát, csak ahogy kiszalad a száján: KByte-nak?"

Szia Sz.JVC.! Egy nagy-nagy 576 rajongó/vásárló vagyok. Megmondom őszintén borzasztóan érintett az előző főszerkesztő távozása. Magamban hőbörögtem, hogy soha többé nem veszek 576-ot, ugyanis féltem, hogy többé nem fogom azt kapni a pénzemért, amit szeretnék. Kellemesen csalódtam! Ugyanolyan jó az újság, mint volt és ez saját magam szegénységi bizonyítványa, ugyanis totálisan tele voltam negatív előítéletekkel, minden ok nélkül. Szerintem sokan voltunk (!) így ezzel. Végezetül szeretném Neked és az egész kialakulóban lévő csapatnak kívánni, hogy valósítsátok meg azt, amit akartok, társuljon még mindehhez lelkes munkakedv, szerencse, rengeteg új előfizető, és a lehető legkevesebb fennakadás. Egyébként rohadtul nem gondoltam ezelőtt 2 hónappal, hogy így fogom dicsérni az új 576-ot, de hát megérdemli. Üdv.: Stop1975

„A városba idegenként érkeztek. Amikor a Saloonba beléptek, mindenki azonnal nekik esett. Ütötték vágták egymást, néhányszor Coltjaik is felugattak az éjszakában. Mára már a varratokat kiszedték sebeiből, sőt a járomcsontja is összeforrt — a halottak sírján gazcsomók éktelenkednek. A kocsmába amikor belép, a tisztelet jeleként többen a kalapjuk karimája alá böknek, (ugyanazok, akik régen csak köptek)... Megmutatta nekik, hogy tökös gyerek, bár amikor erre gondol, még mindig sajognak az első csata szorongató emlékképei..."

Szia Sz.JVC! Már elég régóta vevője vagyok a számítógépes újságok királyának (nem, nem a ...-nak hanem nektek Ő, fejből most nem tudom mióta. Igazán büszke vagyok rád, hiszen mikor te vetted át az újság irányítását, már-már azt terveztem, nem veszem meg többet... De adtam neked esélyt, és nagyon-nagyon kellemeset csalódtam benned. Az újság a régi fényében tündököl, ha nem jobban. Kedvenceim a sportprogramok, így először mindig azt olvasom el. Az én véleményem szerint a legjobb tagja az 576 teamnek Adam. Lehet, hogy ez azért van, mert jól írja a sportprogramokat. Más: A borítók egyre jobbak, a decemberi baromi jól néz ki. A decemberi bevezetőben azt írtad, senki írásába nem érződött a karácsony. Szerintem meg igen. Eléggé nagy pontszámokat osztogattatok. Leginkább GyZ véleményét kérdőjelezném meg. Jó-jó játék Grinch, de azért, hogy minden idők legjobb játéka lenne, azt kétlem. Legalábbis a képek alapján. Egyébként én is a k.a.v (kép aláírások vissza) csoportba tartozom. Szerintem ez adta az újság pikantériáját. De végül is a ti belátásaitok szerint kell döntenetek, nekem, mint laikus olvasónak, nem sok beleszólásom lehet. Örüljek, hogy ennyi pénzért egy ilyen jó újságot kapok... Mindannyiunk sajnálatára itt most elfogyott az e havi levelem... Ne szomorkodjatok, Januárban újra írok. Mélységes tisztelettel: Shev

„Odamennek az asztalukhoz, és eléjük tolnak egy poharat, „nesze haver igyál"... Ő tudta, hogy egyszer jó ivócimborákká válnak, csak a korsó után nehezen szokják meg a whiskys poharat... Jó, hogy hozta magával ezt az Adam gyereket? Bár hozhatott volna egy Évát is, de majdcsak rátalálnak! GyZ kid még sokat szertelenkedik, a zongorista kalapját is átlövi rendszeresen... de hát ő már csak ilyen, — többek között ezért is szeretik..."

Haj Sz.JVC.! Én egy dolgot nem szeretek! Ha valaki beszél valamit és közben más témára vált — ezt utálom! Az újság király, képzeld hozott a Miki csokit, karácsonyra citromot kértem. A Csevegőt mindig elolvasom, képzeld megdöglött a kutyám. Hű olvasód Krisano1

„A pultnál megállva, a tükörből figyeled éberségét! Ingerelni a sheriffet jó móka ugye? Megpörgeted a lasszód, közben bemutatod összes kártyatrükködet, feldobsz egy érmét, és átlövöd. Nyugi kispajtás, látott már ő ilyet, sőt különbet is! Duplacsövűjével az asztal alatt, már amikor beálltál a képbe, megcélozta a hű dog tojásait..."

Hát heló diőr János! Tegnap megvettem a decemberi lapot, és buzgó olvasása után csomóminden eszembe jutott, amit meg akartam osztani Veled. (...)

„Párbajra hívod, vagy csak inni akarsz vele egy jó nagyot?"

95/5-ban előfizettem. Mondhatni megéltem egyet s mást az újsággal. Anno Zolee távozása nagyon lelombozott, utánna CoVboy az első néhány alkalommal még nagyon répa volt, de aztán belelendült. Ami azt illeti Őt már soha nem tudtam annyira megkedvelni, de azért színes és jópofa alak volt. (...)

„Zolee apó még tudta az indián varázslatokat, a tehenészfiú pedig: az volt, bárhol is lebeg most a préri fölött szelleme..."

De aztán jöttek a gondok, és ugye tudjuk mi lett a vége. Sajnálom. Őszinte leszek: 99-ben már egyre sz@r@bb@k lettek az újságok, a 2000-eseknél ez kiteljesedett. Akkoriban már nem voltam előfizető, és a 2000/2-est már csak azért vettem meg, hogy meglegyen egy példány a 100 oldalas verzióból is. (...)

„Az idősebb májnagyobbodásban szenvedők ezt nem így látták, a rózsaszín ködben nekik minden szép, és jó volt — aztán nagyon nehezen ment a kijózanodás..."

Na, tehát jött a váltás, (közben a 00/04-et még megvettem), legközelebb a 00/08-at szereztem be. Hej hajj! Totál mélypont. Már ne is haragudj, de... szóval természetesen a csevegővel kezdtem és valami borzalom volt. Halálhangulat, észbontóan sz@r, idegesítő poénok, ugatás és veszett védekezés. Ahogy minden második szó mögé beszúrtál valami egyszavas marhaságot, hát az teljesen kiborított. Akkor temettem a lapot, azt gondoltam, innen már nincs visszaút.

„Fentebb már megíratott, hogy a kezdő ismerkedésben repkedtek a kőkemény pofonok. Öklöllel zúzták, be egymás lágy részeit, vérőslött az ingünk, és iszaposan ragadt a sanguine terra rubet (véráztatta föld) csizmájuk alatt..."

Mostanság ilyen 576 hiányom volt, és hát karácsonykor úgyis jó szokott lenni a leosztás, hát csak megvettem. Már megint mik derültek ki?... Elment TJ, VZ, szóval az utolsó hírmondók is.

„Nem köröznek már tetemeik felett az óriás madarak, a feketeruhás, levette a méretet róluk is..."

És láss csodát, mégis tetszik! A Csevej jópofa, normális levelekkel és válaszokkal, a cikkek pedig határozottan jók! Ugyan még csak párat olvastam el, de ez nagyon ígéretes. Tény hogy más lett a lap érája, de az újak új színt hoztak,

és jól csinálják. Nálam a két top Uriel és GyZ. (bár azt nem értem, hogy kaphatott a Grincs 99-et... te jó ég!) Uriel hangulatos cikkeket ír, GyZ pedig szórakoztatóakat. Mindkettő élvezet. (...) Hát-hát, lehet hogy tudnék még írni, de egyelőre asszem ennyi elég lesz. Minden jót, meg persze BUÉK! :) _under_

„Hmmm. Hintaszéke nem hintázik, és kalapja orrára csúszva imitálja, legfőbb elfoglaltsága a tespedt semmittevés. Parkolóórához kötözött lova horkant, majd toppantva jelzi: Hé! Egy sheriff nem alhat tétlenül hivatala előtt. Nyughass fehérsörény! Sarkantyúja már alig várja, hogy böködhesse oldalad."

ui.: „SZJVC: úgy néz ki mint egy profi bigámista, úgyhogy óva intem a jelenlegi feleségét." emléxel? hhhjaaaaahhh azok a régi szép idők! És még azóta se láttam azt a stábfotót! Tegyél már légyszi félre nekem egy 94/7-8-as számot mert egyszer úgyis eljövök érte! ui2.: tudják egyáltalán a mai emberek, hogy mit is jelent: SzJVC?:-)

Már megint a nosztalgia illatát hozza felé a szél! Hogy miért hihették az akkori képéről, hogy profi??? ☺ Most meg ír favágó... „Összegyűrve éleszttette az a plakát — talán egy kandalló tüzét. Senki sem tudja mi volt rajta, mára csak legendája él." — Azt hiszi, tábortüzek fényénél néha-néha, még felidézik jelentését a beavatott old man-ek...

Üdv kis fehér főnök és stábja!

Vagyis Sheriff, és a segéd-sheriffek — maradjunk ennyiben!

Tegnap kaptam néhány mailt barátaimtól, miszerint mindenképpen vegyem meg az 576-ot.

Mivel barátaim ismerik érdeklődési köröm, gondoltam az újság tele van puccos nénikkel.(Hhhhrr....)

Továbbolvasgatva a leveleket kiderült, hogy nem nénikről van szó lezser semmiben, hanem most vagy Én vagyok a Cseviben, vagy valaki visszaél a nevemmel. Na mond már! 32 évesen bekerültem a Csevegőbe. Nagydolog? (Azóta már bekereteztettem az oldalt. Itt lóg a falon.-:))) A munkaidő ment tovább, túléltünk egy Polgármesteri látogatást, megvolt a protokoll, elkattintottam néhány tucat fényképet, a digitálissal is készítettem néhány jpg-t, aztán idultam haza. Útközben véletlenül betértem egy újsághoz, (több mint egy rohadt órát mászkáltam 4 pavilonon keresztül, mire az 5.-ben kaptam végre!) és megvettem a lapot. Csak azért, mert a borítója megtetszett. Haza érve leültem, és olvasgattam a bevezetőt. Nahát! Ilyen emelkedett hangulatú írást már régen nem olvastam! Ilyet is tudsz??! (Öregszel).

"A távolba mered, és régi emlékek képét pergeti szeme előtt. Megidézi ifjúságának féktelen hevét, — mosolya szája szélén jelzi, ő még nem érzi, hogy elérte volna a delelőt..."

Mindig meglepsz valamivel! Innen nyomás a csevegő. Na ezért szeretem ezt az újságot! Mindig megtudok valami újat! Most Pl. a gilisztákról tudtam meg rengeteg fontos infót! (Már elkezdtem gyűjteni „őket", mármint a gilisztákat!) És igen! Valóban az Én leveleim vannak ott! Majd' 4 hasáb! Majd egy egész oldal! (Igen, igen, igen! Ez az!) És vannak puccos nénik is! Köszike! Gondolom így volt Neked egyszerűbb. Nem kellett annyit írnod. (Karácsony előtt lógunk egy kicsit mi?!) Na jó! Ha gondolod, írhatjuk együtt a csevit.-:)) Bár a kommentárod meglepett egy kicsit. :-))) El is küldtem az ügyvédemet. A fenébe!! És amikor kérdezte, hogy mi bajom van vele, megmutattam neki, amit írtál. Mégpedig, hogy rongyos 20%-ért elárulja az ügyfelét, aki valahol a barátja is volt. Erre megsértődött és azt mondta, hogy úgy beperel Téged, hogy 620 évig ingyen dolgozhatsz majd a lapnak, mire kifizeted a kamatokat. Aztán kezdheted a törlesztést. Igyekeztem megnyugtatni! Mondtam, hogy van elég bajod, mivel főszeri vagy, meg a Csevit is Te írod, és néha rep.szimekről is írnod kell, úgyhogy van elég bajod így is! És különben is beraktál a Csevibe 4 hasábon. Annyit sikerült elérnem, hogy hajlandó peren kívül megegyezni Veled. Mondanám a feltételeket!

1. Te és a stáb hozzájárultok, hogy előfizessek a lapra!
2. Továbbra is így, vagy még jobban szerkesztitek a lapot!

„Ma nem volt kedve átküldeni a másvilágra társalgó felét. Köpött egyet félre a porba, aztán elfogadta annak, feléje nyújtott kezét. Kemény szorításában ott volt az üzenet: ne alkudozzon az, ki még egy perce hálálkodott! És ha ezek után, nem állná szavát: csizmája orrával rúgja szét v@l@gát."

Ha ezeket teljesíted, akkor elvan felejtve ez a kis malőr. Na ismét hosszúra nyúltam. Be is fejezem. Még csak annyit úgy komolyan: elég régóta nem iszom alkoholt, de a szokásos kölyökpezsgő adagomból 1-2 pohárral Rád, Rátok, és Akik közel állnak a szívetekhez egészségére fogok felhajtani, azon a szilveszteri éjszakán. (Ha így is megfelel). Továbbá Kellemes Karácsonyi Ünnepeket, és kiemelkedő eredményekben gazdag boldog új évezredet kívánok az 576 stábjának, és családotok összes tagjainak! Maradok 4 hasábos tengermély tisztelettel: Sőreg István (Sir Lajhár)

„Az indiánok tudják, a tüzes-vizet szeretik a segítő szellemek. Kölyökpezsgő, és szalmaszál, ehhh! Whisky-csatában szerzett sebekre jelent gyógyírt a jókívánság!"

Szia Szjvc! (...) Most, hogy jobb kezekbe került az irányítás, rá mertem szánni magam, hogy Geronimo néven küldjelek ideggyógyintézetbe, így vívva ki magamnak a világ legidegesítőbb embere címet... Namármost: szegény CoV-ot zaklattam mindig havonta kb. 10-20 levéllel úgy, hogy feltettem neki kérdéseket, ő meg azt hitte, hogy ha megválaszolja őket, akkor egyszer csak kifogyok a kérdésekből, és nemsokára abbahagyom... Hát tévedett, és szerintem én idegeltem ki annyira, hogy végül nem bírta tovább, és inkább kieszközölte a leváltását. Hát akkor most el is érkeztünk ahhoz a pillanathoz, mikor Te következel ebben a kiképzésben, de remélem Te sokkal jobban fogod bírni, és téged nem kell leváltani egy ideig. Ezt már csak azért is mondom, mert most kezdelek/kezdünk csak igazán megszokni/megszeretni. Hát akkor következhetnek is a kérdések: -Hogy készül az újság? (nem kell annyira részletesen, elég címszavakban felvázolni a helyzetet. Erre a kérdésemre a Cov nem válaszolt, úgyhogy Te próbáld meg, légyszi!)

„Útonállók és indiánok csapdáin átvergődve, az új programokat meghozza a postakocsi, mely szállítmányt, a válogatás és elosztás után kiadja szakértőinek elemzésre. Miután ők megállapítják, hogy mi a dörgés, papírra vetik a megadott számú karaktert, lőnek hozzá képeket, és ezt visszaviszik. A sheriff nekiáll, és elkezdi kijavítani a förmedvényeket, olykor-olykor előfordult már, hogy majdnem újra is írta azokat, (mert ha „vacakot" engedne ki kezei közül, akkor is rajta vernék el a port)... Ha úgy gondolja, hogy készen van, akkor átkerül az egész a grafikus asztalára, aki a firkálmányok köré rajzolja rémálmait. Amikor már ő is végzett, akkor következik a levilágító, majd a nyomda. Ezek után egyszer csak azon kapják magukat, hogy: „jé, a coyotok már megint az alkotásuk kottafüzetéből dalolnak éjszaka a Hold felé"!

(...) Na, a Gy.Z. megin' nagyot alakított! Ilyen nagy marhát (nem szószerint) még életemben nem láttam (csak múltkor a tükörben...). Na, ha eddig hiányoltuk a humort néhány cikkíró irományából, akkor ő, meg az Uriel és a KeFe (nem tudok WordPad-del téemmet írni, mint már mondtam) biztos pótolják. Egyébként most szólt a tesóm (itt ül mellettem, és tanulja a fizikát. Tudvalevőleg a tesóm legjobb elfoglaltságai közé tartozik, hogy akkor jön le hangosan tanulni a nappaliba, mikor egy fontos „üzleti" levelet írok a kedvenc újságom főszerkesztőjének, és általában mikor éppen kitaláltam egy marha jó mondatot, akkor kérdez tőlem valami baromságot.

Ez az érzés, ismerős neki is, csak neki nem a tesója szokta megkavarni a gondolatait!

„Először, még tétovázott, hogy mit csináljon a gondolatkeverővel... Aztán a lehető legegyszerűbb megoldást választotta: lelőtte!" ☺

(...) Hú, most jutott eszembe, hogy nemtom' mennyire vagytok beleesve a legendás szeptemberi számba, de azért jó lenne, ha belekukkantanátok a novemberi szám "elköszönőjébe", mer' körülbelül ez áll benne: „Mindannyiunk sajnálatára most elfogyott a SZEPTEMBERI 576..."- idézet vége. Lehet, hogy én nem értem meg zseniális gondolataitokat, s csak így próbáljátok az idő múlását lelassítani, de nem novembert kellett volna írni szeptember helyett? Ez csak egy kis gonoszkodás volt tőlem, de ti úgyis szűkében vagytok a gonoszkodásoknak, gondoltam ne legyen má' hiányérzetetek!

„Tesztnek szánta, hogy megtudja, az olvasók mennyire kapják fel fejüket egy ekkora „minibakira"! Szerencséjükre kevesen, — már közel sem olyan égbekiáltó bűn, mint a júliusi számban volt bármi is! —, mert akik felkapták, azok üveges szemmel meredtek a vörösben játszó naplementére..."

Háááát, úgy nézem, megin' dől belőlem a karakter, de nem baj, kibírjuk... Hehe, tök jó, hogy visszaraktátok a CS képregényt, nagyot dob a hangulaton. Ezeket egyébként ki rajzolja? Talán Martin? Vagy Te? Esetleg a Net-ről szeditek le?

„A préri szülötteként, semmit sem gyűlölt jobban a felesleges szószaporításnál... Martin, az aranymosók gyöngyfény-szemű tudós prókátora, unalmas estéi egyikén már írt a képregény történetéről... Meg kellene keresni, visszalapozni az első képregényhez, és elolvasni újra!"

(...) Nagyon szerencsés, hogy minden hónapban két nappal előbb jelentek meg, mer' nem kell egy egész hónapot várni a következő szám megjelenéséig. Mi lesz a végső megjelenési dátum? Engem abszolút nem zavar, ha a Csaviben csak a „mű" után írod le arról a véleményedet, de az is igaz, hogy akkor nem kell keresgélni a levélben, hogy mire is céloztál utána, hanem egyszerre elolvashatjuk róla a kommentárodat.

Azért sem fogja kiradírozni, amit eddig írt! „Az első Csevije után a csipőből tüzelő technikáját sokan kifogásolták, igaz, akkor szertelenül tüzelt mindenre, ami élt és mozgott, (fentebb íródott, neki estek, nem tehetett mást), és ezt sokan (még ő is, mert egyébként más „harcmodorhoz" szokott!) nehezen viselték. (...)

Ja igen: itt én most össze-vissza fecsegtem mindent, de a sok marhaság mögött ott lapul az igazság, azazhogy én teljes mértékben mellettetek állok és támogatlak benneteket! Bár ebben a levelemben megpróbáltam rávilágítani néhány apró bakira, ezek mégsem annyira égők, hogy vérben forgó szemekkel rátok rontsunk néhány baltával/láncfűrésszel. De azért jó, hogy lehullott róluk a lepel, és most ki tudjátok javítani őket. Őket? Nem is volt olyan sok! ☺)

„Kevesen tudták róla, hogy kóbor indiánok, egyszer még tomahawkot (vagy csákányt?) is akartak a fejébe állítani! Aztán az ősök intelmének ellenére, skalpját is kockáztatva meglátogatta a Topic-tavak vidékét is. Szétnézett és látta, hogy nincs értelme keresgélnie ott bármit is. Mérgezett szellemek halott vidéke az! Hagyni kell őket, tomboljanak, ha akarnak, („bolondlyukból bolondszél fúj"). Közben megtapasztalhatta azt is, hogy a kevés hiba is nagyok sok, ha azokat szándékosan keresik!"

Na Szia! Geronimo U.i.: Sok szerencsét!

Köszöni a többiek nevében is!

Ennyi fért Sheriff történeteiből az e havi csevegőbe. Ha tetszett, akár folytathatjuk, ha nem, akkor a feledés homályába merül — mint minden, ez is csak rajtatok múlik...

Sz.JVC.
szjvc@576.hu

FEBRUÁRI SZÁMUNKBÓL



FUR FIGHTERS

Érdekes ellentéteket vonultat fel az Acclaim minden platformra megjelenő játéka a Fur Fighters. Hiszen a főhősök cuki kis szőrmók babák, akik nem átallanak fegyvert ragadni, és lehetnek ők bármennyire is cukik, de kegyetlenül meg fogják adni a világnak, amit érdemelnek. Illetve a világ azon részének, akik kötözködni mernek, mert 6 főhősünk egy kiképzőcenter szerves tagsorába tartozik. Innen rabolja el a gonosz Viggo tábornok a csemete korban lévő állatkákat, hogy gigantikus méretű zsarolásba kezdjen. Nekünk meg végig kell ugrálni és lövöldözni ezt az amúgy nem éppen komoly hangvételre vett ügyességi / akció játékot.



STUPID INVADERS

Franciaország baró hely. Ezt már sikerült a fejembe vésnem az évek során, hiszen az igazán emlékezetes címek, formabontó ötletek, és rendhagyó megvalósítású játékok szülőhazája is egyben. Jelen pillanatban a Xilam fejlesztőcsapatáról tárgyalunk, akik mondhatni egy az egyben lemásolták az azonos címmel szereplő rajzfilmsorozatot, és egy 4 CD hosszúságú kalandjátékot pakoltak le az Ubi Soft segítségével az asztalra. Van egy bájosan debil, sajátos, és tipikusan (rajz)filmes gegekre építő hangulata, hisz rengeteg benne a jó minőségű átvezetőmozi. A történet pedig azokról a Földre szakadt idegenekről szól, akik végre szeretnének hazajutni, ám az utolsó pillanatban mindig közbejön valami (szokás szerint)...



QUAKE III - TEAM ARENA

A csak internetes játékra tervezett Quake 3 is megkapta az első hivatalos kiegészítőlemezét Team Arena címmel, melyben meglepő módon az original változat vélelmezett hibáit, hiányosságait szándékozták javítani a készítők. Mivel mindenki másban tiszteli az ő first person shooter Istenét, így nem akarok olyan hangzatos szavakkal élni, hogy ezzel a kis pakkal az id újra a csúcsra repíti a játékát, mert félő, hogy a CS, vagy UT fanok hada söpör el. Az biztos, hogy lesz benne 3 új játékmód és felvehető extra, 1 új fegyver, 12 pálya — amiknek a külön érdekessége, hogy bitang nagy nyílt területen játszódnak, így akár 64-en is lehet egyszerre nyomni — és a legnagyobb újítás a fragok pontokra való cserélése.



KINGDOM UNDER FIRE

Egészen 2001-ig kellett várni a pillanatra, hogy egy koreai csapat — nevezetesen a Phantagram — fel tudja kavarni a játékok állóvizét, és a Kingdom Under Fire-rel egy hibrid programot előállítva, ellopkodja mindenki állát. Mert miről is van szó? Hát kéremszépen, nem kevesebbre tessék felkészülni, minthogy valósidejű stratégiai programot teccenek majd játszani, méghozzá RPG köntösben. Igen, igen. Valahogy úgy kéne elképzelni ezt az egész mókát, hogy adva vagyon a piciny bázisunk, ahol építkezünk, fejlesztgetünk, majd elindulunk a karaktereinkkel. Betérünk egy barlangba, ahol már nem építkezünk, nem is fejlesztgetünk, hanem harcolgatunk. A'lá Diablo, vagy Baldur's Gate.

TOPLISTÁK

Angol eladási lista

1. WWTB A Millionaire (Eidos)
2. Champ. Manager 00/01 (Eidos)
3. C&C: Red Alert 2 (EA)
4. The Sims (EA)
5. The Sims: Livin it up (EA)

USA eladási lista

1. The Sims (EA)
2. Roller Coaster Tycoon (Hasbro)
3. WWTB A Millionaire 2nd (Disney)
4. The Sims: Livin Large (EA)
5. C&C: Red Alert 2 (EA)

Demo letöltési lista

1. Diablo 2 (Havas)
2. Oni (Take 2)
3. Serious Sam (TBA)
4. Q3: Team Arena (Activision)
5. Fallout: Tactics (Interplay)

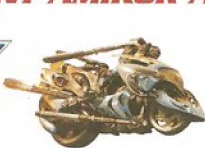
A legnépszerűbb PC-s játékok a Global 100 szavazása alapján

1. Baldurs Gate II (Interplay)
2. Diablo II (Havas)
3. Planescape: Torment (Interplay)
4. Icewind Dale (Interplay)
5. Heroes of Might & Magic III (3DO)
6. Unreal Tournament (GT Interactive)
7. Age of Empires II (Microsoft)
8. Deus Ex (Eidos)
9. Alpha Centauri/Alien Crossfire (EA)
10. The Longest Journey (Funcom)

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKAT KERESD AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL: FEBRUÁR 14-TŐL!

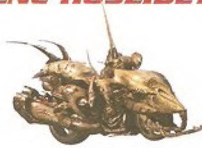
...E JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉLMÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

McFarlane Toys


Flash Point


The Green Vapor


After Burner


Eclipse 5000

4999,-

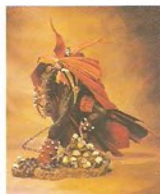
Spawn Classic

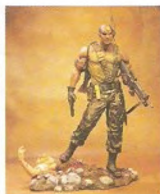
4999,-


The Clown


Malebolgia


Medieval Spawn


Spawn 5


Al Simmons


Tiffany

Sonic Adventure

2999,-


Knuckles

Tails

Sonic

Tactical Espionage Action

Metal Gear Solid

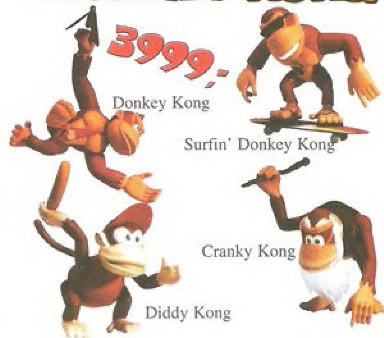
3999,-


Liquid Snake | Revolver Ocelot | Psycho Mantis | Sniper Wolf


Solid Snake | Meryl Silverburgh | Vulcan Raven | Ninja

Donkey Kong

3999,-


Donkey Kong

Surfin' Donkey Kong

Cranky Kong

Diddy Kong

Danger Girl

3999,-


Abbey Chase | Natalia Kassle


Major Maxim | Sydney Savage

Street Fighter action figures

3999,-


Blanka | Cammy | Alex


Vega | Ken | Ryu

Teljes figura választékunkat megtalálod boltjainkban és a www.576.hu honlapunkon.

FREDDY KRUEGER AKCIÓ JANUÁR 15-TŐL FEBRUÁR 15-IG



3999,- HELYETT 2222,-

FREDDY KRUEGER AKCIÓ! CSAK AKCIÓS SZELVÉNNYEL ÉRVÉNYES!

ISSN 0865-8226

